

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA MATA  
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERPUJI  
DAN TERCELA DI MI AL-JAUHAROTUN NAQIYAH  
SINAR BANTEN BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

**Oleh**

**INTAN DWI KINASIH**

**NPM : 1511010078**

**Jurusan : Pendidikan Agama Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
2019**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA MATA  
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERPUJI  
DAN TERCELA DI MI AL-JAUHAROTUN NAQIYAH  
SINAR BANTEN BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh

**INTAN DWI KINASIH**

**NPM : 1511010078**

**Jurusan : Pendidikan Agama Islam**

**Pembimbing I : Dr. Syamsuri Ali, M.Ag.**

**Pembimbing II : Dr. Imam Syafe'i, M.Ag**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG**

**2019**

## ABSTRAK

Penelitian dilakukan berdasarkan permasalahan yang ada, mudah bosan nya peserta didik dalam pembelajaran, penulis memutuskan untuk membuat media pembelajaran yang menarik yaitu komik sebagai media pembelajaran. tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis komik materi akhlak tepuji dan tercela pada mata pelajaran akidah akhlak. Media pembelajaran berbasis komik dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi guru dan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran berbasis komik peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah penelitian pengembangan dengan penggunaan model *borg and gall* yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu: melakukan penelitian study pendahuluan, produk dan produksi pengembangan. Validasi ahli yaitu uji kelayakan media pembelajaran berbasis komik yang terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 2 guru, uji lapangan terdiri dari uji lapangan kelompok kecil dengan 20 orang peserta didik dan uji kelompok besar dengan 40 orang peserta didik. Penelitian ini diadakan di MI Al-Jauharotun Naqiyyah Sinar Banten. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji dan tercela memperoleh nilai rata-rata dari ahli media sebesar 85.00% dikategorikan sangat layak, rata-rata nilai ahli materi sebesar 85.37% sangat layak dan rata-rata penilaian guru 84.46% sangat layak. Sedangkan penelitian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar sebesar 85.50% yang dikategorikan sangat layak dan 85.50% yang diberikan sangat layak hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan sangat praktis dalam proses pembelajaran. Dari pemaparan diatas, maka peneliti memberikan sarannya bagi pendidik, orang tua dan pembaca agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar bagi para peserta didik.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Komik, Akidah Akhlak,





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarama 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS KOMIK PADA MATA PELAJARAN  
AKIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERPUJI  
DAN TERCELA DI MI AL-JAUHAROTUN NAQIYYAH  
SINAR BANTEN BANDAR LAMPUNG.**

Nama : **INTAN DWI KINASIH**

NPM : **1511010078**

Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk di Munaqasyah dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. Syamsuri Ali, M.Ag**

**Dr. Iman Syafe'i, M.Ag**

**NIP. 196111251989031003**

**NIP. 196502191998031002**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam**

**Drs. Sa'idy, M.Ag**

**NIP. 196603101994031007**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MATERI AKHLAK TERPUJI DAN TERCELA DI MI AL-JAUHAROTUN NAQIYYAH SINAR BANTEN BANDAR LAMPUNG.** Disusun oleh: **INTAN DWI KINASHI, NPM: 1511010078, Jurusan: Pendidikan Agama Islam** Telah diujikan pada sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Kamis / 10 Oktober 2019.**

**TIM MUNAQOSYAH**

Ketua

: **Dra. Sa'idy, M.Ag**

Sekretaris

: **Agus Faisal Asyha, M.Pd.I**

Penguji Utama

: **Dra. Hj. Istihana, M.Pd**

Penguji Pendamping I

: **Dr. Syamsuri Ali, M.Ag**

Penguji Pendamping II

: **Dr. Imam Syafe'i, M.Ag**

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Prof. Dr. H. Nurva Diana, M.Pd**

**NIP. 19640828 198803 2 002**



## MOTTO

إِحْسَنَّا وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۖ تَشْرِكُوا إِلَّا عَلَيْكُمْ رَبُّكُمْ حَرَّمَ مَا اتَّخَذُ تَعَالَى أَفْلاً ﴿١٥١﴾

Katakanlah: "Marilah kubacakan apa yang diharamkan atas kamu oleh Tuhanmu, Yaitu: janganlah kamu mempersekutukan sesuatu dengan Dia, berbuat baiklah terhadap kedua orang ibu bapa". demikian itu yang diperintahkan kepadamu supaya kamu memahami(nya). (QS. Al-An'am : 151)



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Dengan penuh rasa syukur dan tulus ikhlas maka skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta, ayahanda Ichwan Sumarsono dan ibu Hermaini yang sangat penulis banggakan dan yang telah banyak berjuang memberikan dukungan moral dan materi. Memberikan motivasi serta selalu mendoakan untuk keberhasilan dan kelancaran. Terima kasih untuk untaian doa yang mengiringi setiap langkahku dengan kasih sayang hingga mengantarkanku menyelesaikan pendidikan S1 di UIN Raden Intan Lampung.
2. Kepada kakek dan nenek yang sangat penulis sayangi, yang selalu mendoakan di setiap langkahku mengerjakan skripsi dan juga selalu memberikan semangat,
3. Kakak tercinta Hermawan Cahyo Kuncoro, serta saudara-saudara yang selalu memberikan semangat, motivasi dan doa.
4. Serta Bapak Dr. Syamsuri Ali, M. Ag dan bapak Dr. Imam Safey'i, M. Ag atas bimbingan dan motivasi nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
5. Almaterku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, tempat menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan semoga menjadi Perguruan Tinggi yang lebih baik lagi kedepannya.





## **RIWAYAT HIDUP**

Intan Dwi Kinasih dilahirkan pada tanggal 18 September 1997 di Bandar Lampung, putri ke-dua dari 2 bersaudara dari pasangan Bapak Ichwan Sumarsono dan Ibu Hermaini, dan adik dari saudara Hermawan Cahyo Kuncoro.

Pendidikan Dasar di SD Negeri 5 Jatimulyo kec.Jat Agung Lampung Selatan di selesaikan pada tahun 2009 kemudian melanjutkan sekolah di SMP Pangudi Luhur Bandar Lampung, kec.Tanjung Senang Way Halim pada tahun 2010 diselsaikan pada tahun 2012, kemudian dilanjutkan lagi di SMA Pangudi Luhur Bandar Lampung kec.Tanjung Senang Way Halim pada tahun 2013 di selesaikan pada tahun 2015, setelah itu melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi pada tahun 2015 dan di terima sebagai mahasiswa Pendidikan Agama Islam, Fakulas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung melalui jalur SPAN-PTKIN. Penulis juga tergabung dalam Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ).

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, Sang Maha Pencipta semesta alam yang telah memberikan taufik serta hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dan Tercela di MI Al Jauharotun Naqiyyah Sinar Banten Bandar Lampung.” Sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada junjungan dan suritauladan kepada Nabi Muhammad SAW. Para sahabat, keluarga dan kita sebagai pengikutnya semoga tetap istiqomah dalam memegang apa saja yang telah beliau ajarkan, sehingga kita termasuk orang-orang yang mendapat syafaatnya di akhirat kelak. Aamiin. Penulis menyusun skripsi ini sebagai bagian dari prasyarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung dan alhamdulillah dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana.

Dengan tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak yang telah memberikan banyak bantuan dan bimbingan, secara khusus penulis ingin menyebutkan sebagai berikut:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti.



2. Bapak Drs. Sa'idy, M. Ag. dan Dr. Rijal Firdaus, M. Ag selaku ketua dan sekretaris prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya atas petunjuk dan arahan yang telah diberikan selama masa study di UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. Syamsuri Ali, M.Ag. selaku pembimbing I dan bapak Dr. Imam Syafe'i, M.Ag. selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. sekaligus sebagai pembimbing II yang dengan ikhlas meluangkan waktu dan pikiran membantu memberikan arahan, masukan dan motivasi hingga terselesaikannya skripsi ini
4. Bapak dan ibu dari pihak Perpustakaan Pusat dan Perpustakaan Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung yang telah menyediakan buku-buku referensi.
5. Bapak dan ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan bantuannya kepada peneliti selamamenuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung sehinggadapat terselesaikannya skripsi ini.
6. Mei Sundala R, Maysaroh, Anti, kak Eka Sugeng, Junai, Fauzan juga teman-teman jurusan PendidikanAgama Islam angkatan 2015 kelas B, dan beberapa kakak tingkat yang juga turut membantu dan memeberikan pengarahan kepada penulis, semoga kita semua tetap terus bersilaturahmi.

Akhir kata penulis skripsi menyadari jauh dari kata sempurna, tetapi dengan harapan skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

**Bandar Lampung, September 2019**  
**Penulis,**

**Intan Dwi Kinasih**  
**NPM. 1511010078**





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	15
C. Batasan Masalah .....	15
D. Rumusan Masalah .....	16
E. Tujuan .....	16
F. Manfaat Penelitian.....	16
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Pengembangan Pembelajaran.....	18
1. Pengertian Pengembangan .....	18
2. Pengertian Pembelajaran.....	18
B. Media Pembelajaran Berbasis Komik.....	19
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	19
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran .....	21
3. Macam-Macam Media .....	22
4. FungsidanManfaat Pembelajaran .....	23
C. Komik.....	26
1. Pengertian Komik.....	26
2. Ciri-Ciri Komik.....	27
3. Sejarah Komik.....	28
4. Macam-Macam Komik .....	30
5. Unsur-unsur Komik.....	33
D. Akidah Akhlak .....	34
1. Pengertian Akidah Akhlak .....	34
2. Macam-Macam Akhlak.....	36

E. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan .....	39
F. Kerangka Berfikir.....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian.....	42
1. Jenis Penelitian.....	42
2. Subjek Penelitian Dan Pengembangan.....	42
3. Lokasi Penelitian.....	44
4. Prosedur Penelitian.....	45
B. Langkah-Langkah Penelitian .....	45
1. Potensi Masalah .....	45
2. Pengumpulan Data .....	46
3. Desain Produk .....	47
4. Validasi Desain .....	48
5. Revisi Desain .....	49
6. Uji Coba Produk.....	49
7. Revisi Produk .....	50
C. Teknik Pengumpulan Data.....	51
a. Observasi .....	51
b. Interview .....	51
c. Angket.....	52
d. Lembar Penilaian .....	52
e. Dokumentasi .....	52
D. Instrumen Penelitian.....	53
E. Teknik Analisis Data.....	56
F. Analisis Data Penelitian Dan Tanggapan Siswa Terhadap Komik.....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	59
1. Studi Pendahuluan.....	59
2. Desain Produk dan Prodeksi Pengembangan.....	61
3. Data Validasi Ahli.....	66
4. Data Uji Lapangan .....	72
5. Revisi Prodak .....	75
B. Hasil Penelitian dan Pengembangan .....	75
1. Evaluasi Penilaian Ahli Media.....	76
2. Evaluasi Penilaian Ahli Materi .....	77
3. Evaluasi Penilaian Guru .....	77
4. Evaluasi Penilaian Uji Lapangan Kelompok Kecil .....	78
5. Evaluasi Penilaian Uji Kelompok Besar .....	79



## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	81
B. Saran .....	82

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 3.1 Instrumen Penilaian Validasi Media Pembelajaran Berbasis Komik.....	55
2. Tabel 3.2 Pedoman kriteria skor yang digunakan pengembangan dalam memberikan penilaian pada komik .....	56
3. Tabel 3.3Tabel Skala Kelayakan .....	57
4. Tabel 3.4Pedoman Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban .....	58
5. Tabel 4.1Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Media .....	67
6. Tabel 4.2Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi.....	69
7. Tabel 4.3Data Hasil Validasi Penilaian Guru .....	71
8. Tabel 4.4Data Hasil Uji Lapangan kelompok Kecil .....	73
9. Tabel 4.5Data Hasil Uji Lapangan Kelompok Besar.....	74



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 3.1 langkah-langkah penggunaan Research and Development Methode .....	45
2. Gambar 4.1Proses pembuatan naskah cerita dan mengatur frame .....	62
3. Gambar 4.2 Proses sebelum di beri teks dan warna .....	63
4. Gambar 4.3 Proses yang telah di beri warna .....	64
5. Gambar 4.4 Proses yang telah diberi teks dan diberi warna .....	65
6. Gambar 4.5 Diagram Penyajian Uji Ahli Media.....	68
7. Gambar 4.6 Diagram Penyajian Uji Ahli Materi .....	70
8. Gambar 4.7 Diagram Penyajian Uji Ahli Guru .....	72





## LAMPIRAN

### Lampiran

Data Hasil Penilaian Ahli Media .....	1
Data Hasil Penilaian Ahli Materi .....	2
Data Hasil Penilaian Guru.....	3
Data Hasil Uji Kelompok Kecil .....	4
Data Hasil Uji Kelompok Besar.....	5



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Secara umum, pendidikan ialah sebuah proses perubahan sifat dan tingkah laku individu atau kelompok orang (peserta didik) dalam usaha mendewasakan manusia (siswa) dengan penerapan latihan dan pengajaran, proses, persiapan, dan tatacara mendidik. Secara detail, kegunaan istilah pendidikan dalam konteks ini berarti proses pentransferan nilai yang dilakukan oleh pendidik, yang meliputi proses perubahan sikap dan tingkah laku serta kognitif peserta didik, baik secara kelompok maupun individual ke arah dewasa yang optimal dengan melibatkan seluruh potensi yang dimiliki, sehingga diharapkan peserta didik mampu berfungsi dirinya sebagai hamba maupun *khalifah fil ardh* dengan tetap berpedoman kepada pengajaran islam.<sup>1</sup>

Pendidikan dalam pengertian yang lebih luas, dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran kepada peserta didik (manusia) dalam upaya mencerdaskan dan mendewasakan peserta didik tersebut.<sup>2</sup>

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara,

---

<sup>1</sup>Susanto, *Pemikiran Pendidikan Islam*, (Jakarta : Amzah, 2015 ), h.3

<sup>2</sup>*Ibid.* H.1

sebagaimana yang dinyatakan dalam Undang-Undang sistem pendidikan Nasional (pasal 1 UU RI No. 20 th. 2003). Sementara itu menurut Poerwadar minta yang di kutip oleh buku yang saya baca bahwa pendidikan dari segi bahasa, pendidikan dapat diartikan perbuatan (hal, cara dan sebagainya) mendidik dan berarti pula pengetahuan tentang mendidik, atau pemeliharaan (latihan-latihan dan sebagainya) badan, batin dan sebagainya.<sup>3</sup>

Menurut penulis pendidikan merupakan suatu keharusan yang harus di miliki oleh setiap manusia, karena di dalam pendidikan terdapat proses pendewasaan bagi peserta didik, dan dapat menambah pengetahuan. Sebagai man Allah swt berfirman dalam Al-Qur'an Surah .Al-Mujadalah ayat 11, yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۖ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

*Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan."<sup>4</sup>(QS.Al-Mujadalah ayat 11)*

Nilai- nilai luhur agama islam yang diajarkan kepada peserta didik bukan untuk dihafal menjadi ilmu pengetahuan atau kognitif, tapi adalah untuk di hayati (afektif) dan di amalkan (psikomotor) dalam kehidupan

<sup>3</sup>Zaim Elmubarak, *Membumikan Pendidikan Nilai*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.1-2

<sup>4</sup>Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Tajwid*, (Jakarta : CV. Aneka Ilmu, 2013), h.489



sehari-hari. Islam adalah agama yang menuntut kepada pemeluknya untuk mengerjakan hingga menjadi umat yang memiliki amal saleh. Islam mengakui bahwa manusia adalah makhluk dualisme yang menyatu di dalam dirinya unsur jasmani dan rohani yang harus dijaga perkembangannya secara seimbang. Amal saleh merupakan aplikasi dari penghayatan terhadap nilai-nilai luhur agama.

Secara pedagogis agama Islam yang dipelajari itu dituntut diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Dari itu kepada semua guru agama, harus dapat memberi motivasi agar semua ajaran Islam itu diamalkan dalam kehidupan pribadi peserta didik, agar nilai-nilai luhur agama ini tampak dalam perilaku mereka.

Nabi Muhammad telah mempraktekkan metode latihan dan pembiasaan dengan mengerjakan semua yang diajarkan Nabi dengan mengatakan *sallu kama raitummi usali* (hadis riwayat Bukhari). Cara atau metode pendidikan yang dilakukan Nabi ini ditegaskan pula dalam hadis yang artinya sebagai berikut: “sesungguhnya aku berbuat demikian itu agar kalian mengikutiku guru agama mengenai metode mengajar dan mengerjakan yang diajarkan itu”

Dari hadis yang artinya kita kutipkan di atas dapat diambil implikasi pedagogisnya atau pengalamannya (psikomotor) yaitu sebagai berikut:

1. Pendidik harus berusaha sekuat mungkin memberi motivasi dan merangsang perhatian peserta didiknya untuk mau mengamalkan nilai-nilai agama secara penuh kesadaran,

2. Pendidik berusaha membetulkan kesalahan dan kekeliruan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama yang telah diketahui selama ini,
3. Cara mendidik seperti yang dilakukan Nabi itu memberikan kepada jiwa peserta didik dalam upaya menginternalisasikan nilai-nilai agama yang di transferkan kepada mereka,
4. Melalui hadis yang dikutipkan di atas, kita kaum pendidik dituntut secara pedagogis menggunakan metode mengajak dan mengamalkan.<sup>5</sup>

Dalam memajukan kehidupan maka manusia terus memperhatikan proses pendidikan dan terus di kembangkan, karna ilmu sangatlah penting bagi kehidupan manusia seperti perintah Allah swt, bukan hanya berguna dalam kehidupan namun Allah pun sudah berjanji bahwasanya orang-orang yang berilmu akan di angkat derajatnya. Tujuan dan esensi Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu sebagai kebutuhan primer manusia yang notabennya merupakan makhluk sosial berperan dalam mengangkat martabat manusia dan membedakannya dari seluruh binatang. Sedang menurut *freud* fungsi utama agama bagi manusia adalah untuk menjaga kesusilaan dan tata tertib masyarakat. Bila di kaitkan dengan makna *din*, fungsi utama agama tersebut relevan dengan watak dasar agama yang bersifat “mengatur”.

Diantara cara mengaturnya itu adalah melalaui pengendalian diri terhadap naluri yang berlebihan, yang sewaktu-waktu dapat menjelma sebagai bentuk ucapan, perbuatan, dan pola pikir. Faktor penting dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah penggunaan media. Dimana dengan

---

<sup>5</sup> Ihsan Fuad, *Dasar – Dasar Kependidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), h. 159-161

menggunakan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru terhadap peserta didik, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi para peserta didik. firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

*Artinya: keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.*<sup>6</sup>

Seorang pendidik perlu memiliki salah satu kompetensi dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru dengan penggunaan media pada saat pembelajaran. Agar pembelajaran lebih efektif, menarik, dan tidak melenceng dari kompetensi yang ingin di capainya sehingga peserta didik tidak bosan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, sehingga penggunaan media dalam pembelajaran yang bervariasi sangat penting dilakukan oleh seorang guru. Kompetensi menggunakan media pembelajaran idealnya telah dikuasai guru secara baik, namun pada kenyataannya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam menguasai media pembelajaran sehingga dalam melakukan proses pembelajaran masih bersifat konvensional.

Dampak dari pembelajaran konvensional antara lain aktivitas guru lebih dominan dan sebaliknya peserta didik kurang aktif karena lebih cenderung

---

<sup>6</sup> Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No.23 April 2015.



menjadi pendengar. Kualitas program pendidikan di pengaruhi oleh banyak faktor seperti kualitas peserta didik, kualitas guru, kualitas dan ketersediaan media pembelajaran, kurikulum, fasilitas, sarana, pengelola dan sebagainya.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa peroses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang di gunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.<sup>7</sup>

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (wasail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* cetakan ke-2, (Yogyakarta : Gava Media, 2013). h.4

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* Cetakan ke-18, (Jakarta : Rajawali Pers, 2015). h.3

Dua unsur yang amat penting dalam suatu proses belajar mengajar, adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Dengan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik, mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Sejalan dengan uraian ini, Yunus dalam bukunya *Attarbiyatu watta'liim* mengungkapkan sebagai berikut, Maksudnya : *media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka....membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.*

Levie & Lentz, mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar, khususnya gambar yang di proyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan meningkatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang



lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Namun banyak pula guru/pendidik disekolah yang masih belum menggunakan media sebagai alat pembelajaran salah satunya dalam pelajaran akidah akhlak.

Pengertian akidah secara bahasa berasal dari kata *al-'aqd*, artinya ikatan, pengesahan, penguatan, kepercayaan atau keyakinan yang kuat, dan pengikatan dengan kuat. Pengertian akidah secara istilah adalah ilmu yang berisi tentang argumentasi-argumentasi rasional dalam mempertahankan akidah keimanan, juga berisi bantahan-bantahan terhadap keyakinan para pembid'ah dan orang-orang yang menyeleweng dari mazhab salaf dan ahli sunnah.<sup>9</sup>

Kata “akhlak” lebih luas artinya dari moral atau etika yang sering dipakai dalam bahasa Indonesia sebab “akhlak” meliputi segi-segi kejiwaan dari tingkah laku lahiriah dan batiniah seseorang. Akan tetapi, ada pula yang menyamakan antara keduanya karena keduanya membahas masalah baik dan buruk tingkah laku manusia.<sup>10</sup>

Akidah khlak adalah suatu etika atau tata krama dari sebuah perilaku manusia atau seseorang yang notabennya sudah terbentuk sejak seseorang tersebut di lahirkan, namun akhlak juga bisa dibentuk sejak dini guna menjadikan seseorang bisa memiliki atau membentuk akhlak yang baik, dan juga bisa membiasakan akhlak-akhlak baik menjadi bagian di dalam setiap aktivitasnya sehari-hari.

---

<sup>9</sup>Rosihon Anwar Dan Saehudin, *Akidah Akhlak*, (Pustaka Setia : 2016), h. 29

<sup>10</sup>*Ibid*, h. 274

Sumber belajar yang hanya berasal dari guru dan buku teks tidaklah cukup, sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur. Media pembelajaran yang di pakai selama ini menggunakan buku cetak dan metode ceramah. Oleh karena itu, perlu suatu pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, fleksibel, dan efisien.

Pentingnya guru/pendidik menggunakan media pembelajaran pada materi terpuji dan tercela agar peserta didik mudah tertarik untuk belajar, dari ketertarikan itu peserta didik lebih termotivasi untuk membaca dan memahami materi yang sedang di pelajari atau yang sedang di ajarkan oleh guru, sehingga peserta didik menjadi faham dan tidak membosankan.

Media komik merupakan salah satu media visual yang dirancang sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan-kelebihan yang sulit di dapatkan dari media lain. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang di sajikan dengan komik mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Komik merupakan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik dalam pembelajarannya, sifat media komik yang menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih menyenangi bacaan tersebut dibandingkan dengan buku pelajaran sekolah pada umumnya, komik mempunyai beberapa kelebihan sehingga lebih memikat peserta didik untuk membacanya.

Pengetian komik menurut para ahli adalah sebagai berikut: Menurut Franz & Meier, komik adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak dan

tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Menurut Scott McCloud, komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya.

Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita.

Menurut Hurlock, komik merupakan sebuah media yang dapat memberikan model yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kepribadian anak. Komik juga dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi, sarana untuk menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan sampai pada hal-hal yang berbaur ilmiah sekalipun seperti halnya genre sastra anak yang lainnya.

Menurut Sudjana dan Rifai, komik dapat dipergunakan sebagai bahan ajar berupa komik. Komik dapat dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa.<sup>11</sup>

Lubis juga menjelaskan bahwa komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik selalu identik dengan gambar selain itu

---

<sup>11</sup>Jurnal Wikipedia, *Komik Indonesia, Sejarah Kebudayaan Indonesia*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009).

Yang dapat diakses melalui : [http://id.m.wikipedia.org/wiki/komik\\_Indonesia](http://id.m.wikipedia.org/wiki/komik_Indonesia).

komik juga memiliki jiwa dan raga.<sup>12</sup> Komik juga mempunyai kelebihan dalam pembelajaran, disamping sifat-sifat komik yang khas, harus diakui efektivitas media dalam pembelajaran merupakan segi yang menguntungkan dalam pendidikan. Hal ini penerapan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan mampu merangsang keinginan peserta didik untuk membaca dan merupakan suatu potensi untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran. Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media tersebut. Melalui komik, materi *akhlak tercela* dan *akhlak terpuji* dapat di tuangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur jelas.

Hurlock menjelaskan argumen yang menguntungkan komik adalah:

1. Komik membekali dengan kemampuan membaca yang menyenangkan,
2. Komik dapat di gunakan untuk memotivasi siswa mengembangkan keterampilan membaca,
3. Prestasi pendidikan yang di capai siswa yang sering membaca komik hampir identik dengan mereka yang jarang membacanya,
4. Siswa di perkenalkan dengan kata-kata yang luas, banyak kata yang di jumpainya lagi dalam bacaan lain,
5. Buku komik menyediakan teknik bagus untuk menyebarkan propaganda yang menentang prasangka,

---

<sup>12</sup> Nur Habibah Zain, “*pengembangan komik bahan ajar IPA terpadu kelas VIII SMP pada tema sistem pencernaan manusia dan hubungannya dengan kesehatan*”. (skripsi pendidikan FMIPA Unnes Semarang, 2013), h. 24.



6. Komik memberi siswa sumber katarsis emosional bagi emosi yang tertahan,
7. Siswa mungkin mengidentifikasi dirinya dengan tokoh buku komik yang memiliki sifat yang di kaguminya.<sup>13</sup>

Dengan gambar yang menarik dan sederhana di tambah dengan kata-kata yang sering di jumpai di dalam bahasa keseharian kita membuat komik dapat di nikmati oleh berbagai usia dan semu orang, melalui komik juga seorang guru/pendidik dapat menjelaskan tidak hanya dengan sekedar menggunakan metode ceramah saja namun juga dapat secara visual karena komik dapat berpotensi sebagai sarana yang lebih inovatif, jadi dapat di katakan komik merupakan suatu media alternatif yang tepat untuk membantu proses pembelajaran, mengapa bisa dikatakan seperti itu karena keterlibatan emosi pembacanya akan sangat mempengaruhi memori dan daya ingat akan materi pembelajaran yang di dapat secara lebih mudah dan menarik.

Berdasarkan observasi yang di lakukan oleh peneliti di MIAI-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten, masih terdapat beberapa permasalahan yaitu kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI yang dilakukan oleh guru masih cenderung monoton atau kurang fariatif dari segi strategi maupun media, dalam pembelajaran yag dilakukan guru masih cenderung menggunakan metode ceramah, dimana para peserta didik hanya

---

<sup>13</sup> Annisa Nurul Aini Pasaribu, “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Konsep Kondisi Lingkungan Terhadap Kesehatan”. (Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2014), h. 28

duduk mendengarkan penjelasan materi dari guru, akibatnya peserta didik pun menjadi pasif.<sup>14</sup>

Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran masih berupa buku teks dimana peserta didik cenderung malas untuk membaca buku yang sangat padat akan materi belum lagi sekarang di kurikulum 2013 ini materi pelajaran di campur jadi satu di dalam buku dengan menggunakan pertema yang di sebut dengan buku tematik, sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dengan tampilan buku teks yang masih monoton. Belum lagi dengan keterbatasan alokasi waktu yang menghambat beberapa materi untuk bisa di sampaikan dengan maksimal, sarana dan prasarana disekolah seperti proyektor tidak memadai di ruang kelas, didalam pembelajaran ketika peserta didik diminta untuk menyimak buku pelajaran, yang terjadi banyak peserta didik yang kurang menyimak buku pelajaran, ini terlihat dari reaksi tidak meresponnya peserta didik ketika diminta untuk menjawab pertanyaan oleh guru, meskipun ada beberapa peserta didik yang merespon namun tidak setengah dari jumlah peserta didik yang ada didalam kelas.<sup>15</sup>

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh penulis maka penulis mendapatkan titik fokus masalah terhadap minat baca siswa yang rendah, dengan buku paket yang berisikan materi yang begitu padat dengan banyaknya tulisan membuat para peserta didik merasa bosan akan proses pembelajaran yang konvensional. Maka berdasarkan permasalahan yang ada, penulis memutuskan untuk membuat media pembelajaran yang menarik yaitu komik

---

<sup>14</sup>Wahyu Widayati, Observasi, MIAN Sinar Banten, 4 maret 2019

<sup>15</sup>Wahyu Widayati, wawancara, MIAN Sinar Banten, 4 maret 2019

sebagai media pembelajaran. Untuk memudahkan pembelajaran dan menarik minat peserta didik untuk membaca peneliti berinisiatif membuat pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran akidah akhlak di MIAN Sinar Banten.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat didefinisikan permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru,
2. Peserta didik cenderung cepat bosan dengan hanya membaca buku modul yang begitu-begitu saja,
3. Banyaknya materi dan terbatas oleh alokasi waktu pembelajaran di sekolah, banyak sarana dan pra-sarana yang tidak digunakan oleh guru secara maksimal,
4. Belum dikembangkan buku pelajaran dengan media berbasis komik pada mata pelajaran akidah akhlak materi terpuji dan tercela di MIAN Sinar Banten

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang ada, peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan media komik pada mata pelajaran akidah akhlak pada materi akhlak terpuji dan tercela di MI Al- Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana megembangkan media pembelajaran berbasis komik dalam mata pelajaan akidah akhlak materi akhlak terpuji dan tercela di MI Al-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung.
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran komik dalam mata pelajaan akidah akhlak materi akhlak terpuji dan tercela di MI Al-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten Bandar Lampung.

#### **E. Tujuan**

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran komik dalam mata pelajaan akidah akhlak materi akhlak terpuji dan tercela di MI Al-Jauharotun Naqiyah.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran komik dalam mata pelajaan akidah akhlak materi akhlak terpuji dan tercela di MI Al-Jauharotun Naqiyah.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagi penulis : menambah ketrampilan dalam mengambangkan media ajar yang layak dan menarik peserta didik serta dapat menerapkan pembelajaran menggunakn metode R&D (*Research And Development*) dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peserta didik : dapat menarik minat baca dan motivasi belajar peserta didik.

3. Bagi guru : sebagai alternatif dalam memilih media yang tepat untuk lebih inovatif, kreatif, efektif dan efisien sehingga dapat membuat pembelajaran akidah akhlak menjadi menyenangkan.
4. Bagi sekolah : dapat memberikan masukan dalam pengembangan sumber belajar sebagai perbaikan pembelajaran akidah akhlak di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.





## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pengembangan pembelajaran**

##### **1. Pengertian pengembangan**

Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan. Pengetahuan, teori, tindakan dan produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Pengembangan merupakan suatu upaya atau usaha untuk memperbarui sesuatu yang telah ada lalu di perbaharui menjadi lebih menarik, luas, atau bahkan lebih menuju ke arah menyempurnakan suatu produk menjadi yang lebih baik lagi dari produk yang sebelumnya.

##### **2. Pengertian pembelajaran**

Menurut aliran *behavioristik* pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Adapun humanistik mendeskripsikan pembelajaran sebagai memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuan.<sup>1</sup> Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan. Pengetahuan, teori, tindakan dan produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan

---

<sup>1</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Pustaka Setia, 2011), h.23

efisien<sup>2</sup>. Pengembangan merupakan suatu upaya atau usaha untuk memperbarui sesuatu yang telah ada lalu di perbaharui menjadi lebih menarik, luas, atau bahkan lebih menuju ke arah menyempurnakan suatu produk menjadi yang lebih baik lagi dari produk yang sebelumnya.

Menurut aliran *behavioristik* pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Adapun humanistik mendeskripsikan pembelajaran sebagai memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuan mereka<sup>3</sup>.

Pengembangan pembelajaran adalah suatu inovasi yang dikembangkan oleh peneliti guna untuk lebih mempermudah pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran, dan juga dapat mempermudah peserta didik untuk bisa memahami isi materi yang sedang di jelaskan oleh pendidik/guru.

## **B. Media Pembelajaran Berbasis Komik**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *meditus* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima

---

<sup>2</sup>*Op.cit*, h.

<sup>3</sup>*Ibid*, h.23

pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafik, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>4</sup>

Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik/audiens sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yg memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Sumber

---

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2015), h. 3

belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya.<sup>5</sup>

## 2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Berdasarkan uraian dari batasan tentang media di atas, berikut, dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio, tape/kaset, video recorder).

---

<sup>5</sup>Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena, 2016), h.2

- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.<sup>6</sup>

### 3. Macam-macam Media

Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui. Jenis media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

#### a. Media visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

#### b. Media audio visual

Audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

---

<sup>6</sup>*Ibid*, h.6



c. Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.<sup>7</sup>

d. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual, sebagaimana halnya media lain, media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Ada beberapa jenis media grafis, antara lain: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan(chart), grafik, kartun, poster, peta dan globe.<sup>8</sup>

#### 4. Fungsi dan Manfaat Media dalam Pembelajaran

Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada

---

<sup>7</sup>*Ibid*, h.5

<sup>8</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h.250

tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.<sup>9</sup>

Media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarikperhatian (intentional role), peran komunikasi (communication role), dan peraningatan/penyimpanan (retention role) (Umi Rosyidah dkk). Mediapembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Di samping dapat menarik perhatian siswa, mediapembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajar dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Adapun fungsi media pembelajaran adalah :

- a. Memperjelas dan memperkaya / melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.
- b. Meningkatkan motivasi dan perhatian siswa untuk belajar
- c. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi
- d. Menambah variasi penyajian materi
- e. Pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar.

---

<sup>9</sup>*Ibid*, h. 19-23.

- f. Kemudahan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah di lupakan siswa
- g. Memberikan pengalaman yang lebih kongkret bagi yang mungkin abstrak
- h. Meningkatkan keingintahuan (coriusity) siswa
- i. Memberikan stimulasi dan mendorong respon siswa.<sup>10</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber atau guru menuju penerima sehingga pembelajaran akan memnjadi lebih efektif. Selain memiliki fungsi media pembelajaran juga sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar. Menurut Sudjana dan Rivai, ada beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas makna nya sehingga dapat lebih di pahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komukiasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

---

<sup>10</sup>Nuryani Rustaman, *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, (Bandung : FMIPA UPI, 2003)

- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan. Uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.<sup>11</sup>

## C. Komik

### 1. Pengertian komik

Komik di definisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan di rancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.<sup>12</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu (biasanya terdapat di majalah surat kabar atau dibuat berbentuk buku). Secara umum komik dapat diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk pendeskripsian cerita. Selain itu, komik juga dapat diartikan sebagai karya sastra berbentuk cerita yang ditampilkan berupa gambar, yang didalam kisah ceritanya terdapat satu tokoh yang diunggulkan. Komik pada umumnya berisi tentang cerita fiksi, sama seperti dengan karya sastra yang lain.<sup>13</sup>

Adapun definisi komik lainnya : Sudah tidak asing lagi bagi banyak orang mengenai komik, sebagian orang mendefinisikan komik yaitu

---

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit*, h. 28

<sup>12</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media, 2013), h. 127

<sup>13</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

sebagai cerita bergambar. Disini akan lebih diperjelas lagi mengenai definisi komik. Komik adalah sebuah cerita yang bergambar dan dinarasikan melalui kotak yang disebut panel. Jika menggunakan dialog, maka biasanya dialog digunakan di dalam balon komik yang dihubungkan oleh karakter yang melakukan dialog.

Komik pertama kali populer ketika muncul di koran-koran, biasanya menceritakan lelucon-lelucon hanya dengan sedikit panel. Dan sebelum ada cerita bergambar di dalam panel, koran-koran sudah terlebih dahulu membuat karikatur yang merupakan awal-awal dari komik. Sebenarnya apabila diperhatikan, komik sudah ada dari jaman dulu ketika manusia purba melakukan dokumentasi dengan gambar-gambar di goa-goa.

## **2. Ciri-ciri komik**

Sebagaimana halnya dengan buku bacaan fiksi dan nonfiksi, komik memiliki beberapa ciri-ciri tersendiri sehingga dapat dibedakan dengan karya sastra yang lain. Adapun ciri-ciri komik antara lain sebagai berikut:

- a. Komik hadir untuk menyampaikan cerita melalui gambar dan bahasa, hal ini tentu berbeda dengan karya fiksi dan nonfiksi yang lain yang menyampaikan cerita dengan terks verbal.
- b. Bersifat Proposional, komik dapat membuat pembaca terlibat langsung secara emosional ketika membaca komik. Pembaca seperti ikut berperan dan terlibat dalam komik dan menjadi pelaku utamanya.
- c. Bahasa Percakapan, komik tidak pernah menggunakan bahasa yang sulit untuk dipahami oleh pembaca. Dalam komik, bahasa yang



digunakan biasanya adalah bahasa yang digunakan untuk percakapan sehari-hari sehingga pembaca mudah mengerti dan memahami isi komik tersebut.

- d. Bersifat Kepahlawanan, pada umumnya isi cerita yang terdapat di dalam sebuah komik akan membuat pembacanya mempunyai rasa ataupun sikap kepahlawanan.
- e. Penggambaran Watak, penggambaran watak dalam komik biasanya digambarkan secara sederhana sehingga pembaca lebih mudah mengerti karakteristik tokoh-tokoh<sup>14</sup>.

Dengan tujuan untuk sumber belajar dan memotivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

### 3. Sejarah komik

Tradisi perkomikan di Indonesia boleh dikatakan sudah berlangsung lama, terlihat dari banyaknya naskah Jawa dan Bali abad ke-18 hingga ke-19 yang berbentuk mirip komik. Komik modern di Indonesia muncul sekitar 1930-an. Pada waktu itu, komik masih berupa gambar strip bersambung yang di muat dalam surat kabar dan majalah. Baru sekitar 1950-an, komik di Indonesia tampil dalam bentuk buku. Bahkan sampai akhir 1970-an, di Keraton Yogyakarta, masih dilakukan pengubahan naskah-naskah tertulis dalam bentuk gambar yang mirip komik.

Tidak ada kesepakatan yang pasti mengenai “gaya gambar” dan “gaya cerita” komik Indonesia. Belakangan, komik Indonesia yang banyak

---

<sup>14</sup>Jurnal Wikipedia, *Komik Indonesia, Sejarah Kebudayaan Indonesia*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009).

Yang dapat diakses melalui : [http://id.m.wikipedia.org/wiki/komik\\_Indonesia](http://id.m.wikipedia.org/wiki/komik_Indonesia)

diterbitkan oleh koloni, salah satu lini penerbitan komik milik m&c Gramedia Grup, lebih banyak menampilkan komik Indonesia dengan gaya gambar “*manga*”. Beberapa komikus sepakat, komik Indonesia adalah komik yang dibuat (cerita dan / atau gambarnya), diproduksi, disebarluaskan, oleh komikus &an orang-orang Indonesia. Dan di Indonesia.<sup>15</sup>

Komik Indonesia telah banyak menyumbangkan bahan bacaan hiburan kepada sebagian masyarakat Indonesia. Bahkan pada tahun 1970-an komik Indonesia merajai kebutuhan akan hiburan yang ada. Perkembangan yang pesat dari dunia komik Indonesia telah memacu para komikus untuk membuat berbagai jenis dan ragam komik. Pada dekade itu, buku komik sempat hadir di berbagai toko besar maupun kecil, bahkan buku komik selalu tersedia dan dijual pada kios kecil di setiap stasiun bus maupun kereta.

Akan tetapi tahun 1970, komik Indonesia mengalami penurunan. Hal itu disebabkan oleh banyaknya komik terjemahan dari Eropa dan Jepang yang membanjiri dan mendesak pasar komik lokal. Komik terjemahan itu hadir dengan bentuk dan gaya percetakan yang lebih modern dan diterbitkan oleh penerbit besar. Komik Indonesia kemudian kalah dalam persaingan. Kenyataan itu ditambah lagi dengan menjamurnya dan tersedianya berbagai fasilitas hiburan pengganti komik. Kondisi ini makin parah terjadi pada awal tahun 80-an. Penurunan itu disebabkan oleh

---

<sup>15</sup> Op. Cit, *wikipedia*

banyak nya komik terjemahan yang berasal dari Eropa, Jepang dan di tambah dengan komik dari Hongkong yang membanjiri dan mendesak pasaran di Indonesia.

Diawali dengan semangat untuk melawan *hegemoni* komik-komik dari luar Indonesia, muncullah komik-komik independen (lokal). Mencoba tampil berbeda, membuat gaya gambar lebih variatif dan eksperimental. Banyak komikus-komikus indie mengandalkan mesin fotokopi untuk mengandalkan karya-karya mereka. Sistem distribusi paling banyak dilakukan di pameran komik, baik dengan jalan jual-beli atau barter antarkomikus. Tak jarang ada komikus yang menghalalkan karyanya untuk di perbanyak dan disebarluaskan, dengan motto 'copyleft'. Tentu nya tidak untuk tujuan komersil.<sup>16</sup>

#### 4. **Macam-macam komik**

Sama seperti halnya dengan berbagai jenis genre sastra anak yang lain, komik juga terbagi kedalam beberapa kategori-kategori. Berdasarkan segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dibedakan menjadi 4 jenis sebagai berikut:

##### a. **Komik Strip (*Comic Strip*)**

Komik strip merupakan jenis komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja. Akan tetapi jika dilihat dari segi isinya komik ini telah mengungkapkan gagasan isi yang utuh. Karena gambarnya yang hanya sedikit sehingga gagasan yang disampaikan

---

<sup>16</sup>Op.Cit, *wikipedia*

juga tidak terlalu banyak, biasanya hanya melibatkan satu fokus pembicaraan saja seperti tanggapan terhadap berbagai peristiwa-peristiwa atau isu-isu yang sedang terjadi. Komik strip biasanya sering ditemukan dalam berbagai majalah anak dan surat kabar seperti majalah Bobo.

b. Komik buku

Komik buku merupakan jenis komik yang dikemas dalam bentuk buku dan biasanya dalam satu buku hanya menampilkan sebuah cerita yang utuh. Komik buku biasanya berbentuk seri dan satu judul buku komik sering muncul berpuluh seri dan seperti tidak ada habisnya. Komik-komik tersebut ada yang memang menampilkan cerita yang berkelanjutan, tetapi ada juga yang tidak.

c. Komik humor dan petualangan

Komik humor dan petualangan ini merupakan komik yang paling banyak digemari oleh anak-anak. Komik humor merupakan komik yang isinya menampilkan sesuatu yang lucu dan mengundang pembaca untuk tertawa ketika pembaca sedang menikmati komik tersebut. Aspek humoris tersebut dapat diperoleh melalui berbagai cara baik melalui gambar maupun melalui kata-kata.

Sedangkan komik petualangan ialah komik isi ceritanya berupa petualangan dalam seperti pencarian, pembelaan, perjuangan perkelahian atau pun aksi yang lain yang termasuk jenis petualangan. Biasanya komik ini menceritakan dua kelompok tokoh yaitu

protagonis dan antagonis. Kelompok protagonis merupakan kelompok yang baik dan antagonis merupakan kelompok yang jahat. Biasanya antar kedua kelompok tersebut memperebutkan sesuatu atau pun mempertahankan sesuatu dan biasanya cerita dalam komik jenis ini selalu berakhir dengan kelompok protagonislah yang memenangkan cerita walaupun pada awalnya kelompok protagonis inilah yang memiliki banyak kesulitan.

d. Komik silat

Komik silat merupakan komik yang sangat populer, karena tema yang disajikan dalam komik berupa adegan laga atau pertarungan yang hingga saat ini tetap menjadi idola. Misalkan komik Naruto, One Piece, Dragon Ball dan lain sebagainya.

e. Komik ringan (comic simple)

Komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang difoto copy dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik. Alternatif ini sangat mendukung dalam pembuatan komik, karena hanya bermodalkan ide dan keahlian menggambar ditambah pengeluaran yang sangat ringan. Sang pencipta komik ini bisa ikut berpartisipasi dalam membuat komik, hal ini bisa dijadikan langkah awal untuk menjadi seorang komikus.

f. Komik online(web comic)

Komik yang ditayangkan disitus web maka setiap pengunjung/pembaca dapat membaca komik. Jangkauan pembacanya



bisa lebih luas dari pada media cetak. Komik online lebih menguntungkan dari pada komik media cetak, karena dengan biaya yang sangat relatif lebih murah kita bisa menyebar luaskan komik yang bisa dibaca siapa saja<sup>17</sup>.

## 5. Unsur-unsur komik

Menurut para pembaca secara sepintas komik hanya sebagai media visual yga terdiri dari sekumpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah cerita. Unsur-unsur pada komik antara lain:

### a. Halaman pembuka

Halaman pembuka terdiri dari judul serial, judul cerita, *kredits* (pengarang, penggambar pensil, peninta, pengisi warna), *indicia* (keterangan penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta).

### b. Halaman isi

Halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, gang/gutter.

### c. Sampul komik

Sampul komik biasanya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik, dan nomor jilid.

### d. Splash page

Halaman pembuka, splash page atau halaman penuh, biasanya tanpa frame atau panel. Pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, creator, cerita, juga illustrator.

---

<sup>17</sup>Nickolas Isac Juanda, "*Jurnal Perencanaan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak*", (Skripsi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra, Siwalan Kerto, Surabaya)

e. Double-spread page

Dua halaman yang penuh bisa dengan variasi panel-panel.

Biasanya untuk memberkesan “wah” atau dahsyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana.<sup>18</sup>

## D. Akidah Akhlak

### 1. Pengertian Akidah Akhlak

Pengertian akidah secara bahasa berasal dari kata *al-‘aqd*, artinya ikatan, pengesahan, penguatan, kepercayaan atau keyakinan yang kuat, dan pengikatan dengan kuat. Pengertian akidah secara istilah adalah ilmu yang berisi tentang argumentasi-argumentasi rasional dalam mempertahankan akidah keimanan, juga berisi bantahan-bantahan terhadap keyakinan para pembid’ah dan orang-orang yang menyeleweng dari mazhab salaf dan ahli sunnah.<sup>19</sup> Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-qurr’an surah Al-Ahzab, ayat : 21. Yaitu sebagai berikut:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ

كَثِيرًا

*Artinya: “ Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah” (QS. Al-Ahzab : 21)<sup>20</sup>.*

Kata “akhlak” menurut bahasa (etimologi) adalah jamak dari kata khuluq yang berarti budi pekerti, tingkah laku, perangai, atau tabiat. Tabiat

<sup>18</sup> Toni Masdiono, *14 Jurusan Membuat Komik Ver.02*, (Jakarta: Creative Media, 2014), h.2-8

<sup>19</sup> Rosihon Anwar Dan Saehudin, *Akidah Akhlak*, (Pustaka Setia : 2016), h. 29

<sup>20</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an dan Tajwid*, (Jakarta : CV. Aneka Ilmu, 2013), h.

atau watak dilahirkan karena hasil perbuatan yang diulang-ulang sehingga menjadi biasa. Kata akhlak dalam bahasa inggris, dan *ethos*, *ethios*, dalam bahasa yunani akhlak di artikan sebagai ilmu tata krama yaitu ilmu yang berusaha mengenalkan tingkah laku manusia kemudian memberi nilai kepada perbuatan baik atau buruk Abdul Majid dan Dian Andayani, pendidikan agama Islam berbasis kompetensi, konsep dan implementasi kurikulum 2004 sesuai dengan norma-norma dan tata susila.<sup>21</sup>

Lebih luas artinya dari moral atau etika yang sering di pakai dalam bahasa indonesia sebab “akhlak” meliputi segi-segi kejiwaan dari tingkah laku lahiriah dan batiniah seseorang. Akan tetapi, ada pula yang menyamakan antara keduanya karena kedua nya membahas masalah baik dan buruk tingkah laku manusia.<sup>22</sup> Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-qurr'an surah Al-Qalam, ayat : 4. Yaitu sebagai berikut:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya: “dan Sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung” (QS. Al-Qalam : 4)<sup>23</sup>.

Akhlak merupakan kelakuan yang timbul dari hasil perpaduan antara hati nurani, pikiran, perasaan, bawaan, dan kebiasaan yang menyatu, membantu suatu kesatuan tindak akhlak yang dihayati dalam kenyataan hidup keseharian. Dari keseharian itu lahirlah perasaan-perasaan moral (*moral sense*), yang terdapat didalam diri manusia sebagai fitrah, sehingga

<sup>21</sup> Zakiah Darajat, *Pendidikan Islam Dalam Keluarga dan Sekolah*, (Jakarta : CV. Ruhama, 1996), h. 10

<sup>22</sup> *Ibid*, h. 274

<sup>23</sup> *Ibid*, Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Tajwid*, (Jakarta : CV. Aneka Ilmu, 2013), h.509.

ia mampu membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang bermanfaat dan mana yang tidak berguna.

Dari sana timbul bakat akhlaki yang merupakan kekuatan jiwa dari dalam, yang mendorong manusia untuk melakukan yang baik dan mencegah yang buruk. Allah SWT mendorong manusia untuk memperbaiki akhlakunya bila ia terlanjur salah.<sup>24</sup>

## 2. Macam-macam Akhlak

Secara garis besar akhlak manusia terdiri atas akhlak yang baik (*al-akhlak al-mahmudah*) dan akhlak yang tercela (*al-akhlak al-mazmumah*).

### a. Akhlak terpuji

Akhlak terpuji atau (*al-akhlak al-mahmudah*) ialah perbuatan-perbuatan yang baik yang datang dari sifat-sifat batin yang ada dalam hati menurut syara', sifat-sifat itu biasanya disandang oleh para Rosul, anbiya, aulia, dan orang-orang yang salih. Adapun syarat-syarat diterima tiap amal salih itu dilandasi dengan sifat-sifat terpuji juga antara lain sebagai berikut:

- 1) *Ikhlas*, artinya beramal karena Allah
- 2) *Wara'*, artinya meninggalkan setiap hal yang haram atau yang ada subhatnya.

---

<sup>24</sup>*Ibid*, h.10

- 3) *Zuhud*, artinya meninggalkan sifat tamak atau serakah, meninggalkan yang bagus-bagus baik berupa makanan, pakaian, rumah dan lain-lain<sup>25</sup>

b. Akhlak tercela (*al-akhlaq al-mazmumah*)

Akhlak tercela ialah akhlak yang buruk dan tidak boleh kita lakukan. Akhlak tercela disebut juga akhlak madzmumah.<sup>26</sup> Sifat-sifat tercela atau keji atau *al-akhlaq al-mazmumah*, menurut syara' dibenci oleh Allah dan Rosul-Nya yaitu sifat-sifat ahli maksiat kepada Allah. Sifat-sifat itu sebagai sebab tidak diterimanya amalan-amalan manusia antara lain:

- 1) *Ujub*, yakni melihat kebagusan dan kebajikan diri sendiri dengan ajaib hingga dia memuji akan dirinya sendiri.
- 2) *Takabur*, membesarkan diri atas yang lain dengan pangkat, ilmu, harta dan amal.
- 3) *Riya'*, yakni beramal dengan tujuan ingin mendapatkan pangkat, harta, nama, pujian, sebagai lawan dari ikhlas.
- 4) *Hasad*, yakni dengki, suka harta dunia baik halal maupun haram, lawan, dari *wara'* dan *zuhud*. Akhlak tercela lainnya adalah mengumpat, namimah, main judi, mencuri, dan lain-lain.<sup>27</sup>

Muhammad Abdul Darraz dalam buku *Dustur Al-Akhlaq fi Al-Qur'an*, membagi akhlak atas lima bagian:

---

<sup>25</sup>Mansur, *Pendidika Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2005), h.240.

<sup>26</sup>Kementrian Agama RI, *Buku Pelajaran Akidah Akhlak kelas 3 Mi*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah, 2016), h.45

<sup>27</sup>*Op. Cit.* h.240

- 1) Akhlak Pribadi
  - a) Yang diperintah (*awamir*)
  - b) Yang dilarang (*nawahi*)
  - c) Yang dibolehkan (*mubahat*)
  - d) Akhlak dalam keadaan darurat
- 2) Akhlak berkeluarga:
  - a) Kewajiban antara orang tua dan anak
  - b) Kewajiban suami istri
  - c) Kewajiban terhadap karib kerabat
- 3) Akhlak bermasyarakat:
  - a) Yang dilarang
  - b) Yang diperintahkan
  - c) Kaidah-kaidah adab
- 4) Akhlak bernegara:
  - a) Hubungan antara pemimpin dan rakyat
  - b) Hubungan dengan luar negeri
- 5) Akhlak beragama:
  - a) Kewajiban kepada Allah
  - b) Kewajiban kepada Rasul<sup>28</sup>

Dalam perspektif lain, akhlak dibagi menjadi dua kelompok yaitu:

- a) Akhlak *jabaliyah* (bawaan) yaitu akhlak yang diciptakan Allah SWT secara fitrah pada seseorang.

---

<sup>28</sup> Rosihun Anwar, *Akhlak Tasawuf*, (Bandung : Pustaka Setia, 2010), h.24



- b) Akhlak *ikhtisabiyah* (diupayakan) yaitu akhlak yang diperoleh melalui pembelajaran dan pembiasaan.<sup>29</sup>

#### E. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Herlina Avriliyanti, Sri Budiawanti, Jamzuri dengan judul “penerapan media komik untuk pembelajaran fisika model kooperatif dengan metode diskusi pada siswa SMP N 5 Surakarta kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012 Materi Gerak”. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media komik pada pembelajaran fisika dengan model pembelajaran kooperatif melalui metode diskusi lebih baik dari pada penggunaan media buku teks pada pembelajaran kooperatif melalui metode diskusi.<sup>30</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari Pratiwi dengan judul “Pengembangan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMA N 3 Ponorogo”. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media komik pada pembelajaran ekonomi dengan model pengembangan menggunakan strategi 4-p terdiri dari pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyabaran, yang di adaptasi dari pengembangan media, model 4-D, yaitu, define, design, develop, dan disseminate.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup>*Ibid*, h.32

<sup>30</sup> Herlina Avriliyanti, Sri Budiawanti, Jamzuri, “*penerapan media komik untuk pembelajaran fisika model kooperatif dengan metode diskusi pada siswa kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012 Materi Gerak*(penelitian diSMP N 5 Surakarta )”. 2013

<sup>31</sup>Wulandari Pratiwi, “*Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran Ekonomi* (Penelitian diSMA N 3 Ponorogo)”, F, Ekonomi: Universitas Negeri Surabaya.

## **F. Kerangka Berfikir**

Media secara umum memiliki manfaat dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena rasa tertariknya pada media tersebut. Media juga dapat menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, media tentunya dapat membantu guru dan peserta didik untuk berinteraksi dan menciptakan suasana belajar yang lebih berkualitas dan menarik. Oleh karena itu, kehadiran media sangat penting, dalam proses pembelajaran, tak terkecuali pembelajaran pendidikan agama islam pada materi akidah akhlak.

Pembelajaran pendidikan agama islam juga bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada kondisi sosial masyarakat meliputi tentang adab dan akhlak dalam lingkungan tempat tinggal, maupun dimanapun berada. Salah satu materi pokok yang diberikan untuk peserta didik adalah akhlak terpuji dan tercela. Pembelajaran materi akhlak terpuji dan tercela di Madrasah Ibtidaiyah dilakukan dengan media buku teks, sementara penyajian dengan buku teks saja kurang memadai.

Komik menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Media komik memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran diantaranya mampu menyajikan materi lebih menarik, mudah dan sederhana dalam penggunaanya, mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik dasar peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar-gambar yang menarik. Selain itu peserta didik di MI berada pada tahap rasa ingin tahu yang tinggi namun malas untuk membaca banyak tulisan, mereka lebih cenderung suka membaca cerita,

senang dengan banyak gambar-gambar yang menarik untuk menimbulkan minat membaca pada mereka. Dengan media komik, materi dapat disajikan lebih kongkrit dan membuat penasaran dalam alur ceritanya agar mudah dipahami dan memicu pola pikir agar mau membaca buku pelajaran pada peserta didik.

Sebagai suatu alternatif penyajian pembelajaran agar lebih menarik lagi dan mudah difahami, dan diingat oleh peserta didik maka perlu dikembangkannya media pembelajaran berbasis komik. Penyajian ilustrasi dengan gambar dapat menggantikan atau mewakilkan demonstrasi yang sulit di jelaskan oleh guru kepada peserta didik, dengan membaca materi dan melihat gambar peserta didik akan lebih mudah memahami maksud dari isi materi pembelajaran, karna pada umumnya peserta didik menyukai gambar. Selain pesan visual pada gambar, komik juga mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita. Media komik juga bisa dimodifikasi agar pembelajaran lebih komunikatif, misalnya dengan bermain peran atau sebagai media bercerita.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Dilihat dari tujuannya yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran akidah akhlak menggunakan media pembelajaran berbasis komik, penelitian ini termasuk bagian dari metode penelitian dan pengembangan atau yang disebut dengan metode Research and Development (R&D). Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>1</sup> Begitu juga yang dikatakan oleh Borg and Gall bahwa penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Jadi penggunaan metode R&D sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh para ahli juga sesuai dengan tujuan penelitian ini.

##### **2. Subjek Penelitian dan Pengembangan**

Di dalam Subjek penelitian memiliki beberapa unsur yang akan menilai kelayakan modul yang penulis kembangkan yaitu :

---

<sup>1</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 297.

a. Ahli

Ahli yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini adalah validator media pembelajaran komik yang terdiri atas dua orang yaitu:

b. Ahli materi

Ahli materi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dosen Pendidikan Agama Islam. Ahli materi akan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang sudah dibuat. Penilaian tidak hanya dari segi materi saja tetapi segi penyajian dan bahasa yang dinilai. Namun demikian, titik berat penilaian ahli materi ada pada materi dan penyajiannya dalam media pembelajaran. Selain memberikan masukan perbaikan terhadap media pembelajaran.

c. Ahli Media

Ahli media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ahli desain pembelajaran diperlukan untuk mereview aspek-aspek yang terkait dengan rancangan pembelajaran, meliputi kapasitas analisis tugas, kejelasan dan kelengkapan tujuan pembelajaran, serta kesesuaian strategi dan media yang digunakan. Penilaian dari ahli media dititik beratkan pada penyajian komik yang telah dibuat apakah sudah memasuki kategori standar kelayakan atau belum. Selain memberikan penilaian, ahli media juga memberikan masukan perbaikan terhadap media pembelajaran yang telah dibuat

d. **Praktisi Pendidikan**

Praktisi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah guru bidang study yang mengajar akidah akhlak di MIAI-Jauharotun Naqiyah, Sinar Banten. Praktisi akan memberikan penilaian hasil media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti, dengan tujuan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

e. **Peserta Didik**

Dalam penelitian R&D ini subjek yang dijadikan uji coba media pembelajaran adalah peserta didik di MIAI-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten. Pada prosesnya peneliti meminta siswa untuk menilai produk media pembelajaran akidah akhlak yang telah dikembangkan kemudian siswa diminta untuk mengisi lembar angket yang telah disediakan, dalam hal ini mencakup aspek tampilan, kebahasaan, penggunaan dan materi.

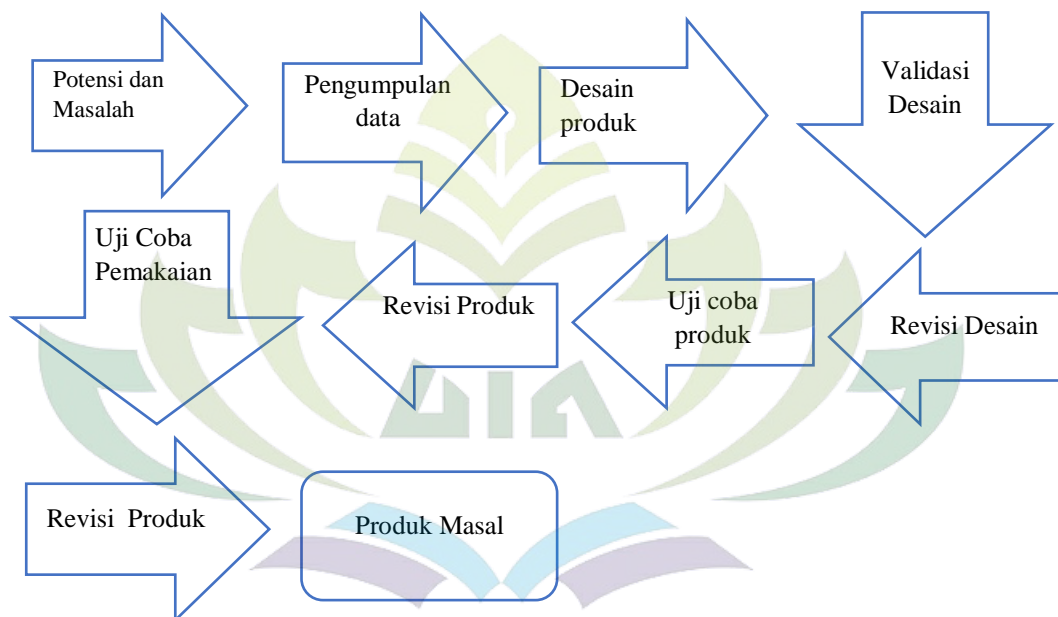
### **3. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ditentukan secara puposive atau dipilih sesuai tujuan dan dengan sengaja. Karena bahan ajar yang akan dihasilkan diperuntukkan bagi peserta didik sekolah dasar yang masih menggunakan kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya, maka lokasi penelitian yang dipilih adalah MIAI-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten.



#### 4. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengembangan menurut Sugiyono, prosedur inilah yang akan menuntun peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat ditunjukkan dan dijelaskan pada diagram berikut ini.<sup>2</sup>



Gambar 3.1 langkah-langkah penggunaan Research and Development Methode

#### B. Langkah-langkah Penelitian

Berikut penjelasan langkah-langkah penelitian dan pengembangan sesuai dengan bagan diatas:

##### 1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sebagai contoh, dalam penelitian ini peneliti

---

<sup>2</sup>*Ibid.*, h. 298.

menggunakan media pembelajaran berbasis komik sebagai potensi yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar. Selain itu masalah juga dapat dijadikan potensi apabila kita dapat mendayagunakannya. Dalam penelitian ini peneliti menemukan suatu masalah dalam pemahaman materi. Dengan begitu masalah ini dapat diatasi melalui research and development dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola, atau sistem penanganan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Model, pola, dan sistem ini dapat ditemukan dan diaplikasikan secara efektif kalau dilakukan melalui penelitian dan pengembangan.

Metode penelitian yang dapat digunakan adalah metode survey atau kualitatif. Berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya dapat dirancang model penanganan yang efektif. Untuk mengetahui efektivitas model tersebut, maka perlu diuji. Pengujian dapat menggunakan metode eksperimen. Setelah model teruji, maka dapat diaplikasikan untuk mengatasi masalah yang dialami.

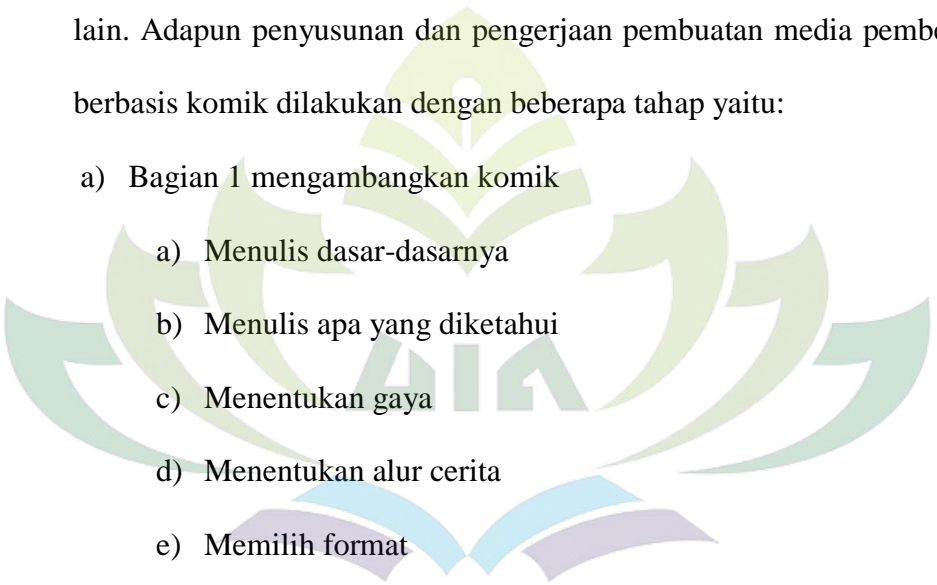
## **2. Pengumpulan Data**

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan, maka selanjutnya perlu dikumpulkan beberapa referensi yang menunjang pengembangan media pembelajaran berbasis komik dan perlu berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Sumber referensi dalam

mengembangkan media pembelajaran di dapat dari sumber yang relevan yaitu dengan menggunakan buku dan juga internet.

### 3. Desain Produk

Perencanaan produk awal ini adalah dengan mengumpulkan bahan yang dilakukan dengan cara mencari melalui internet (browsing), dan membaca buku. Bersamaan dengan itu dilakukan juga penyusunan materi yang di ambil dari bahan utama misalnya, buku, jurnal, skripsi, dan lain-lain. Adapun penyusunan dan pengerjaan pembuatan media pembelajaran berbasis komik dilakukan dengan beberapa tahap yaitu:

- 
- a) Bagian 1 mengembangkan komik
    - a) Menulis dasar-dasarnya
    - b) Menulis apa yang diketahui
    - c) Menentukan gaya
    - d) Menentukan alur cerita
    - e) Memilih format
  - b) Bagian 2 membuat draf kasar
    - a) Menulis sebuah naskah
    - b) Mengsketsakan frame
    - c) Memastikan pengaturan panel masuk akal
    - d) Mencoba untuk membuat bentuk teks yang berbeda-beda
    - e) Membuat frame yang bermanfaat
    - f) Bereksperimen dengan struktur frame
    - g) pembuatan sketsa dilakukan menggunakan aplikasi Paintool SAI

- c) Bagian 3 menggambar komik
  - d) Membuat frame
  - e) Menambahkan konten pada frame
  - f) Menggambar garis akhir
  - g) Membersihkan gambar
  - h) Membuat font (desain tulisan)
  - i) Mengatur tata letak balon kata.
  - j) Pemberian teks dilakukan melalui aplikasi Photoshop.
  - k) Pewarnaan dilakukan menggunakan aplikasi Paintool SAI.<sup>3</sup>

Selanjutnya masuk ke spesifikasi produk media pembelajaran berbasis komik yang akan di kembangkan materi akhlak terpuji dan tercela.

#### **4. Validasi Desain**

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional akan efektif atau tidak. Dikatakan secara rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional. Belum fakta lapangan. Validasi produk (bahan ajar berbentuk komik) dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain pembelajaran tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui

---

<sup>3</sup>Wiki How, “*Cara Membuat Komik*”(online) tersedia di:<http://id.m.wikihow.com/membuat-komik>,(2017)

kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain pengembangan babhan ajar berbentuk komik ini dapat dilakukan dalam forum diskusi.<sup>4</sup>

## 5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh para ahli, maka akan dapat diketahui kelemahan dan kekurangan dari komik tersebut kemudian Setelah diketahui kelemahan dan kekurangannya maka peneliti akan memperbaiki desain produk tersebut.

## 6. Uji Coba Produk

Produk yang telah selesai dibuat, selanjutnya diujicobakan dalam proses pembelajaran. Untuk uji coba produk dilakukan dengan cara uji coba satu lawan satu (one to one), uji kelompok (*group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field test*). Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah bahan ajar baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan produk bahanajar yang lama atau yang lain.<sup>5</sup>

Borg and Gall menyatakan bahwa :

*“ The primary purpose of the main field test which is to determine the success of the new product in meeting its objectives, the secondary purpose is to collect information that can be used to improve the course in the next revision”*

Maksud dari pernyataan tersebut adalah “ tujuan dari uji coba ada 2 yaitu :

- a. Untuk menentukan layak atau tidaknya produk untuk mencapai tujuan.

---

<sup>4</sup>Sugiyono, *op.cit.*, h.414

<sup>5</sup>Sugiyono, *op.cit.*, h.114-115

- b. Mengumpulkan informasi untuk penyempurnaan produk.”

## **7. Revisi Produk**

Dari hasil uji coba produk, apabila tanggapan guru maupun peserta didik mengatakan bahwa produk ini baik dan menarik, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Namun apabila produk belum sempurna maka hasil dari uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang siap di gunakan sekolah.

Dalam penelitian pengembangan ini, terdapat 10 tahapan pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap diterapkan dalam lembaga pendidikan. Tetapi, peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi 7 tahapan. Ketujuh tahapan tersebut adalah : potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk.

Penyederhanaan tahapan tersebut dilakukan oleh peneliti karena beberapa keterbatasan faktor, yaitu :

- a. Keterbatasan waktu

Penyederhanaan pengembangan ini dilakukan karena adanya keterbatasan waktu. Mengingat jika pengembangan ini dilakukan dengan sepuluh tahapan diperlukan waktu yang lama dan proses yang lebih panjang. Oleh karena itu, dengan penyederhanaan menjadi tujuh tahapan diharapkan penelitian pengembangan ini bisa selesai dengan



waktu yang relative efisien tetapi tetap efektif dalam proses dan hasilnya.

b. Keterbatasan biaya

Penyederhanaan pengembangan ini dilakukan karena adanya keterbatasan biaya. Mengingat jika penelitian ini dilakukan dengan sepuluh tahapan diperlukan biaya yang relative besar.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh melalui:

#### 1. Observasi

Observasi dilakukan sebelum dan sesudah pembuatan media pembelajaran. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi infrastruktur sekolah dan permasalahan apa yang terjadi di MI Al-Jauharotun Naqiyah Sinar Banten.

#### 2. Interview (Wawancara)

Wawancara dilakukan sebelum dan sesudah pembuatan media pembelajaran. Wawancara sebelum pembuatan media pembelajaran dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terjadi pada sumber belajar yang tersedia. Sedangkan wawancara setelah pembuatan media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tanggapan subject penelitian terhadap produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini wawancara dilakukan terhadap dua subjek yaitu Guru bidang study akidah akhlak dan peserta didik.

### **3. Angket**

Kuesioner sebagai lembar penelitian produk digunakan untuk mendapatkan data tentang kelayakan media pembelajaran hasil pengembangan instrumen koesioner disusun dengan menggunakan skala *lekert*.

### **4. Lembar Penilaian**

Lembar penilaian merupakan media penilaian terhadap produk yang telah dibuat oleh peneliti. Dalam hal ini yang dinilai adalah media pembelajaran berupa buku komik yang telah dibuat oleh peneliti. Lembar penilaian diberikan kepada ahli materi, ahli media dan guru yang bertujuan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk yang telah dibuat oleh peneliti.

### **5. Dokumentasi**

Dokumentasi yang digunakan merupakan dokumen hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran akidah akhlak bagi peserta didik sekolah dasar. Peneliti juga melakukan studi refrensi baik dari buku maupun dari internet. Data nilai hasil belajar peserta didik pada materi akhlak terpuji dan tercela, Dalam Kehidupan angket yang berkaitan dengan masalah yang dialami peserta didik dalam pelajaran akidah akhlak. Semua data yang diperoleh dari dokumen ini adalah data yang mendukung pentingnya pengembangan media pembelajaran akidah akhlak.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Pengembangan bahan ajar ini dilakukan sendiri oleh peneliti dengan bimbingan dari pembimbing yang kemudian divalidasi oleh para ahli materi dan ahli media. Untuk memvalidasi media pembelajaran diperlukan instrumen berupa lembar penilaian. Lembar penilaian dalam penelitian dan pengembangan ini akan digunakan untuk memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran yang telah dibuat. Ahli materi dan ahli media, akan memberikan penilaian dengan mengisi checklist pada setiap butir penilaian dengan kriteria layak atau tidak layak. Pada butir yang dinilai belum layak, para ahli akan memberikan masukan perbaikannya. Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data yaitu :

a. Lembar penilaian untuk ahli materi

Ahli materi dapat memberikan penilaian berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, kriteria tersebut dapat ditulis dengan butir sebagai berikut :

- 1) Media komik ini menyajikan topik yang jelas
- 2) Pembelajaran dalam komik menyesuaikan dengan siswa
- 3) Pembelajaran dalam komik relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa
- 4) Isi materi mempunyai konsep yang benar
- 5) Struktur komik fleksibel untuk pemakaian
- 6) Komik bersifat positif
- 7) komik mendorong siswa untuk gemar membaca sambil belajar

- 8) Bahasa yang digunakan dalam komik komunikatif sehingga mudah difahami
- 9) Kalimatnya tidak menimbulkan makna

b. Lembar penilaian untuk ahli media

Ahli media dapat memberikan penilaian berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, kriteria tersebut dapat ditulis dengan butir sebagai berikut :

- 1) Komik menggunakan karakter huruf yang sesuai
- 2) Setiap gambar merupakan kombinasi komponen yang bekerja bersama sehingga komik tampak jelas
- 3) Tampilan komik membantu mengingat informasi/ materi yang dipelajari
- 4) Bahasa yang digunakan dalam komik komunikatif sehingga mudah difahami
- 5) Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda
- 6) Tampilan komik terlihat jelas dan mudah difahami
- 7) Kalimat-kaimat dalam komik bersifat sederhana dan mudah difahami
- 8) Tampilan gambar pada komik menarik

Pada lembar penilaian berisi aspek-aspek yang dinilai seperti berikut:

**Tabel 3.1**

**Instrumen Penilaian Validasi Media Pembelajaran Berbasis Komik**

No.	Validator	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Ahli materi	Kurikulum	3	1,2,3
		Isi	6	4,5,6,7,8,9
		Penyajian	8	10,11,12,13,14,15,16,17
		Keterlaksanaan	3	18,19,20
2.	Ahli media	Kondisi fisik	2	1,2
		Kualitas bahan	3	3,4,5
		Imoticon impact	1	6
		Desain sampul	4	7,8,9,10
		Isi cerita	4	11,12,13,14
		Kualitas teknis	4	15,16,17,18
3.	Guru	Isi	2	1,2
		Media Pembelajaran	3	3,4,5
		Kebahasaan	4	6,7,8,9
		Penggunaan	4	10,11,12,13
4.	Peserta Didik	Penyajian Materi	7	1,2,3,4,5,6,7
		Penyajian media	4	8,9,10,11
		Bahasa	2	12,13
		Tampilan	2	14,15

### E. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evaluator yang di dapat dari lembar komentar. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan dari produk atau hasil pengembangan yang berupa komik. Data dari angket merupakan data kualitatif yang diakumulatikan menggunakan skala likert yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada tiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

**Tabel 3.2**  
Pedoman kriteria skor yang digunakan pengembangan dalam memberikan penilaian pada komik<sup>6</sup>

Skor	
Sangat kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat baik	5

---

<sup>6</sup>Ridwan, *metode dan teknik Menyusun Tesis*, ( Bandung: Alfa Beta, cet. 9, 2013), h.87.



Untuk menentukan hasil penilaian yang dilakukan oleh validator dengan menggunakan rumus perhitungan berdasarkan skor skala likert yaitu<sup>7</sup>: Penghitungan menggunakan rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

$p$  = Angka persentase atau skor penilaian

$f$  = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

$n$  = Jumlah frekuensi/Skor maksimal

**Tabel 3.3**  
**Tabel Skala Kelayakan<sup>8</sup>**

Skor	Kategori
0-20% Skor	Tidak layak
21% Skor – 40% Skor	Kurang layak
41% Skor – 60% Skor	Cukup layak
61% Skor – 80% Skor	Layak
81% Skor – 100% Skor	Sangat layak

#### **F. Analisis Data Penilaian dan Tanggapan Siswa Terhadap komik**

Instrumen penilaian siswa terhadap komik dan tanggapan siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis komik menggunakan skala likert sehingga masing-masing pilihan jawaban yang berupa data

<sup>7</sup> Anas Sudjiono, *pengantar statistik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 43

<sup>8</sup> *Ibid*, h. 135

kualitatif diubah menjadi data kuantitatif terlebih dahulu untuk memudahkan perhitungan sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Pedoman Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban**

<b>Jawaban Penilaian</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Selanjutnya hasil perhitungan dari masing-masing soal diinterpretasikan menurut skala interpretasi. Jika ingin melihat presentase secara keseluruhan maka setelah dilakukan perhitungan lalu nilai dari setiap soal dirata-ratakan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian pengembangan komik dengan materi akhlak terpuji dan tercela sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang diuraikan berdasarkan langkah Borg and Gall. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian berdasarkan langkah-langkah pengembangan sebagai berikut :

##### **1. Studi Pendahuluan**

Menurut observasi yang di laksanakan di MI Al-Jauharotun Niqiyyah Sinar Banten Bandar Lampung pada 4 maret 2019 masih terdapat beberapa permasalahan yaitu kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang dilakukan oleh pendidik masih cenderung monoton atau kurang fariatif dari segi strategi maupun media, dalam pembelajaran yang dilakukan pendidik masih cenderung menggunakan metode ceramah, dimana para peserta didik hanya duduk mendengarkan penjelasan materi dari pendidik, akibatnya peserta didik pun menjadi pasif dan merasa bosan sehingga peserta didik menjadi malas dalam belajar. Peserta didik menganggap pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak membosankan dan kurang menarik.

Hasil wawancara dengan guru yang di laksanakan di MI Al-Jauharotun Niqiyyah Sinar Banten Bandar Lampung Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran masih berupa buku teks dimana peserta didik cenderung malas untuk membaca buku yang sangat padat akan

materi belum lagi sekarang di kurikulum 2013 ini materi pelajaran di campur jadi satu di dalam buku dengan menggunakan pertema yang di sebut dengan buku tematik, sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dengan tampilan buku teks yang masih monoton. Belum lagi dengan keterbatasan alokasi waktu yang menghambat beberapa materi untuk bisa di sampaikan dengan maksimal, sarana dan prasarana disekolah seperti proyektor tidak memadai di ruang kelas, didalam pembelajaran ketika peserta didik diminta untuk menyimak buku pelajaran, yang terjadi banyak peserta didik yang kurang menyimak buku pelajaran, ini terlihat dari reaksi tidak meresponnya peserta didik ketika diminta untuk menjawab pertanyaan oleh guru, meskipun ada beberapa peserta didik yang merespon namun tidak setengah dari jumlah peserta didik yang ada didalam kelas. Agar peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi, salah satu cara yang dapat digunakan adalah menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik bagi peserta didik.

Melihat popularitas komik yang di sukai oleh kalangan apapun dari anak-anak hingga dewasa, maka komik memiliki potensi untuk di kembangkan menjadi media dalam pembelajaran. Selain itu, media komik merupakan salah satu media visual yang dapat menyajikan materi menjadi menarik, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan minat membaca, maupun menyajikan materi lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah menyerap materi dengan media komik dalam pembelajaran dan

dapat memberikan suasana baru di dalam proses pembelajaran. Penggunaan media komik dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat baca peserta didik dan mempermudah belajar peserta didik. Apabila peserta didik tertarik dalam mempelajari materi lewat media yang dikembangkan, maka peserta didik akan lebih cepat dalam memahami materi pembelajaran.

## **2. Desain Produk dan Prodeksi Pengembangan**

Berdasarkan materi yang diajarkan, peneliti mulai merancang karakter tokoh yang akan ditampilkan dalam komik. Peneliti membuat dan mengisi Komik ini dibuat secara digital menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan adalah laptop dan pena tablet, sedangkan untuk perangkat lunak yang digunakan yaitu bernama Paintool SAI dan Photoshop.

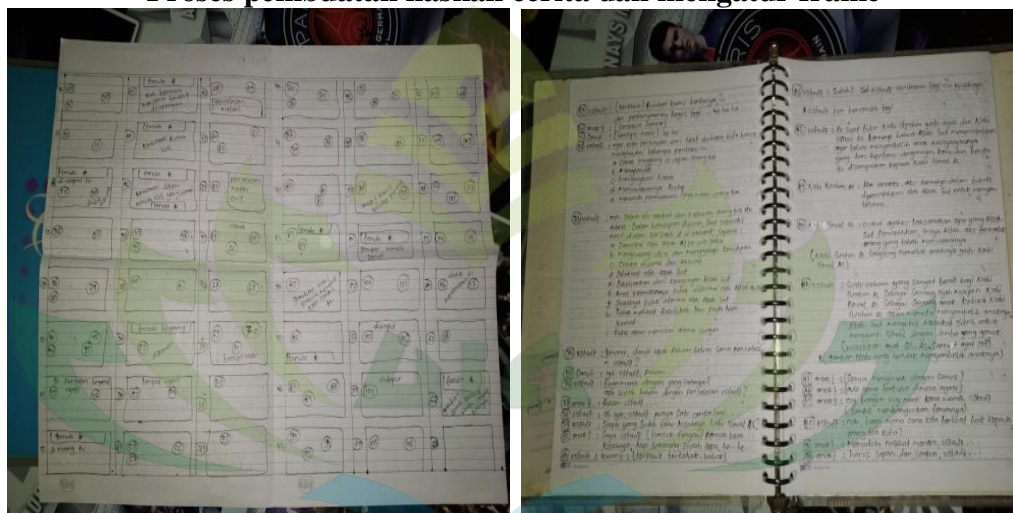
Tahap pembuatan komik dimulai dengan membuat konsep berupa penggambaran sketsa yang disusun per-panel serta mengatur tata letak balon kata. Setelah sketsa selesai, sketsa dirapihkan dan dilanjutkan dengan tahap pewarnaan. Proses pembuatan sketsa dan pewarnaan dilakukan menggunakan aplikasi Paintool SAI yang ringan dan terbilang mudah untuk digunakan karena fitur-fiturnya yang sederhana, sedangkan untuk pemberian teks dilakukan melalui aplikasi Photoshop.

Media ini didesain sebagai suatu media pembelajaran dalam bentuk visual yang tidak memerlukan sarana dan prasarana lagi dalam penggunaannya. Media komik ini dapat dibaca dimanapun dan kapanpun

peserta didik ingin membacanya, termasuk di gunakan untuk belajar sendiri oleh peserta didik di luar kelas, rumah contohnya, halaman sekolah misalnya.

Berikut adalah contoh gambar komik, melalui beberapa tahap di antaranya proses pembuatan naskah cerita dan mengatur frame, proses sebelum di beri teks, sampai proses yang telah di beri teks dan warna.

**Gambar 4.1**  
**Proses pembuatan naskah cerita dan mengatur frame**



**Gambar 4.2**  
**Proses sebelum di beri teks dan warna**





**Gambar 4.3**  
**Proses yang telah di beri warna**



**Gambar 4.4**  
Proses yang telah diberi teks dan diberi warna



1

### 3. Data Validasi Ahli

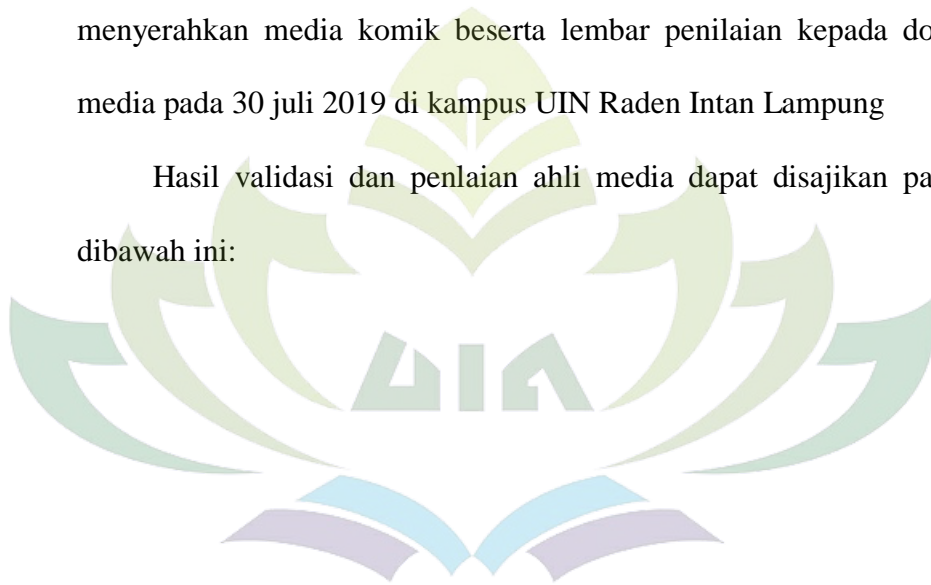
Setelah produk telah berhasil dikembangkan maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji kelayakan media pembelajaran dengan cara validasi produk. Validasi desain atau produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan dengan 2 macam, yaitu

validasi ahli materi dan validasi ahli media. lembar validasi diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan penilaian praktisi pendidikan.

### 1) Validasi Ahli Media

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media komik beserta lembar angket penilaian yang diisi oleh para dosen ahli media. Penilaian ahli media meliputi kondisi fisik, kualitas bahan, *emoticon impact*, desain sampul, isi cerita, dan kualitas teknis yang dilakukan menyerahkan media komik beserta lembar penilaian kepada dosen ahli media pada 30 juli 2019 di kampus UIN Raden Intan Lampung

Hasil validasi dan penlaian ahli media dapat disajikan pada table dibawah ini:

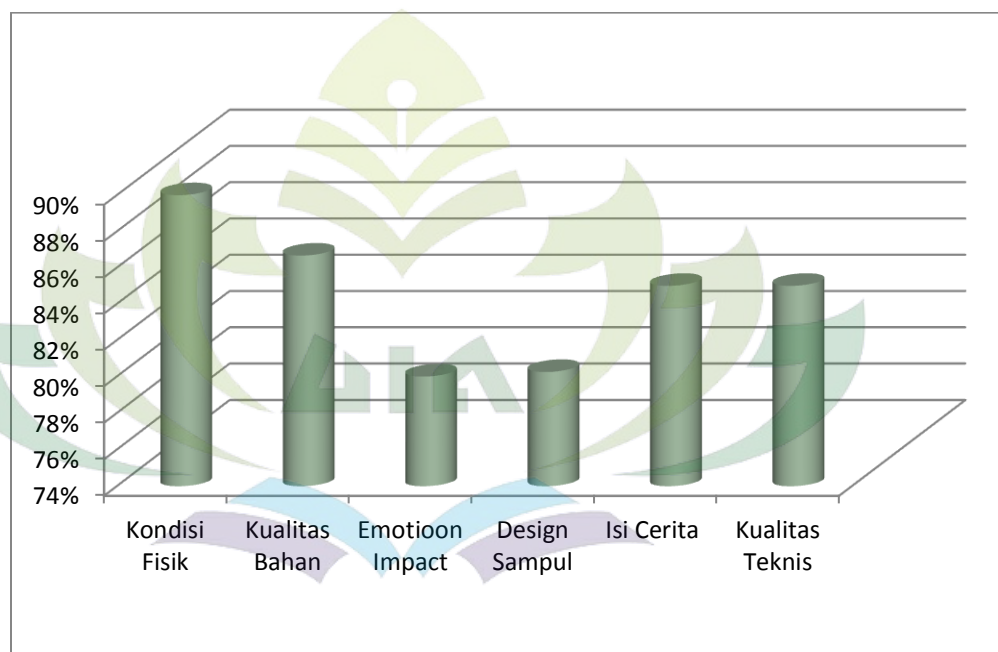


**Tabel 4.1**  
**Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Media**

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maks	Skor %	Katagori
Kondisi Fisik	18	20	90.00%	Sangat Layak
Kualitas Bahan	26	30	86.67%	Sangat Layak
Emoticon Impact	8	10	80.00%	Layak
Desain Sampul	33	40	80.25%	Layak
Isi Cerita	34	40	85.00%	Sangat Layak
Kualitas Teknis	34	40	85.00%	Sangat Layak
Jumlah Total			153	
Skor Maksimal			180	
Presentase			85.00%	
Kriteria			Sangat Layak	

Berdasarkan data hasil validasi penilaian ahli media diperoleh pada aspek kondisi fisik memperoleh jumlah 18 dengan skor maksimal 20 serta persentase 90.00%, aspek kualitas bahan memperoleh jumlah 26 dengan skor maksimal 30 serta persentase 86.67%, aspek *emoticon impact* memperoleh jumlah 8 dengan skor maksimal 10 serta persentase 80.00%, aspek desain sampul memperoleh jumlah 33 dengan skor maksimal 40 serta persentase 80.25%, aspek isi cerita memperoleh jumlah 34 dengan skor maksimal 40 serta persentase 85.00% dan kualitas teknis memperoleh

jumlah 34 dengan skor maksimal 40 serta persentase 85.00%. berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 85.00% dengan kategori sangat layak dari jumlah 153. Dengan skor maksimal 180 data itu diperkuat dengan pernyataan ahli media bahwa produk media yang digunakan layak diuji cobakan dilapangan..hasil data penilaian validasi ahli media selain disajikan dalam bentuk tabel disajikan juga dalam bentuk diagram sebagai berikut:



**Gambar 4.5**  
**Diagram Penyajian Uji Ahli Media**

Selain melewati validasi dengan ahli media, media yang dikembangkan juga di validasi oleh ahli materi.

## **2) Validasi Ahli Materi**

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media komik beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh dosen ahli materi. Penilaian ahli materi meliputi kurikulum, isis, penyajian, dan

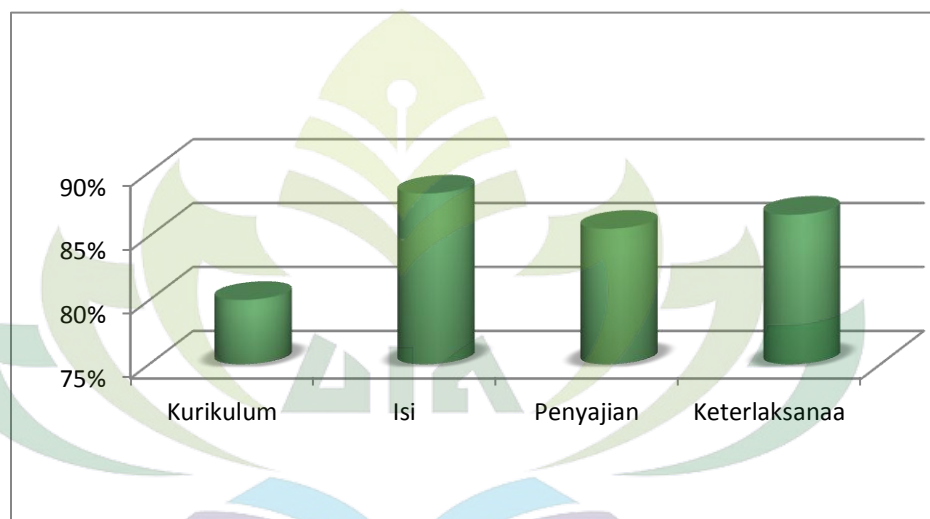
keterlaksanaan yang dilakukan menyerahkan media komik beserta lembar penilaian kepada dosen ahli materi pada hari Jum'at tanggal 26 Juli 2019 di kampus UIN Raden Intan Lampung. Hasil penilaian dan validasi ahli materi dapat disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.2**  
**Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi**

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maks	Skor %	Katagori
Kurikulum	24	30	80.00%	Layak
Isi	53	60	88.33%	Sangat Layak
Penyajian	60	70	85.57%	Sangat Layak
Keterlaksanaan	26	30	86.67%	Sangat Layak
<b>Jumlah Total</b>			<b>163</b>	
<b>Skor Maksimal</b>			<b>190</b>	
<b>Presentase</b>			<b>85.37%</b>	
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Layak</b>	

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli materi di peroleh data dan nilai pada aspek kurikulum memperoleh jumlah 24 dengan skor maksimal 30 serta persentase 80%, aspek isi memperoleh jumlah 53 dengan skor maksimal 60 serta persentase 88.33% , aspek penyajian memperoleh jumlah 60 dengan skor maksimal 70 serta persentase 85.57%, dan aspek keterlaksanaan memperoleh jumlah 26 dengan skor maksimal 30 serta persentase 86.67%. Berdasarkan persentase penilaian di peroleh rata-rata

skor 85.37%, dengan kategori sangat layak dari jumlah 163, dengan skor maksimal 190. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diuji cobakan dilapangan. Selain melewati validasi dengan ahli materi, media yang dikembangkan juga di validasi oleh praktisi pendidikan. Hasil data penilaian ahli materi selain disajikan dalam bentuk table, juga dalam bentuk diagram sebagai berikut:



**Gambar 4.6**  
**Diagram Penyajian Uji Ahli Materi**

### 3) Validasi Guru

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media komik beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh guru, penilaian guru meliputi isi, media pembelajaran, kebahasaan, dan penggunaan yang dilakukan menyerahkan media komik beserta lembar penilaian kepada guru pada hari selasa 20 agustus 2019, di MI Al-Jauharotun Naqiyyah Sinar Banten. Hasil penilaian ahli guru dijabarkan dalam tabel berikut:

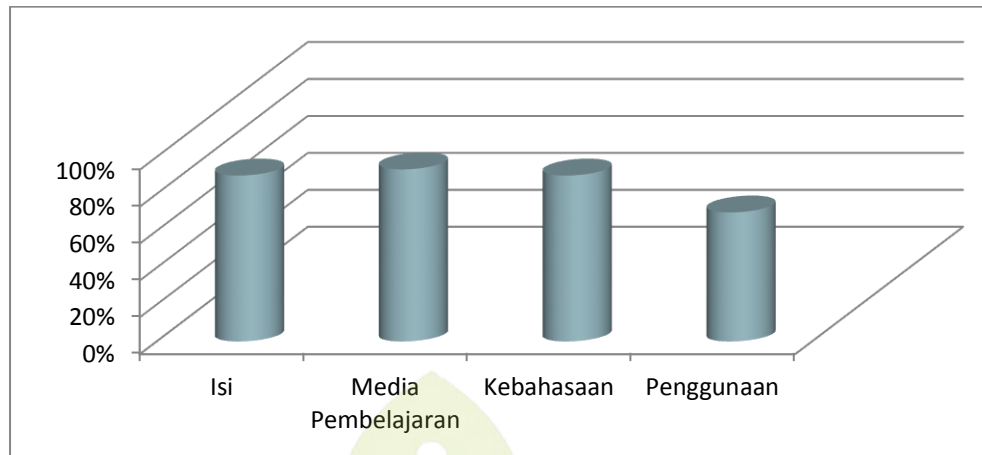


**Tabel 4.3**  
**Data Hasil Validasi Penilaian Guru**

Aspek Penilaian	$\sum X$ Per Aspek	Skor Maks	Skor %	Katagori
Isi	18	20	90.00%	Sangat Layak
Media pembelajaran	28	30	93.33%	Sangat Layak
Kebahasaan	36	40	90.00%	Sangat Layak
Penggunaan	28	40	70.00%	Layak
<b>Jumlah Total</b>			<b>110</b>	
<b>Skor Maksimal</b>			<b>130</b>	
<b>Presentase</b>			<b>84.46%</b>	
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Layak</b>	

Berdasarkan data hasil validasi penilaian guru di peroleh pada aspek isi memperoleh jumlah 18 dengan skor maksimal 20 serta persentase 90.00%, aspek media pembelajaran memperoleh jumlah 28 dengan skor maksimal 30 serta persentase 93.33%, aspek kebahasaan memperoleh jumlah 36 dengan skor maksimal 40 serta persentase 90.00%, dan aspek penggunaan memperoleh jumlah 28 dengan skor maksimal 40 serta persentase 70.00%. berdasarkan persentase skor penilaian di peroleh rata-rata skor 84.46% dengan kategori sangat layak dari jumlah 110 dengan skor maksimal 130. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan guru bahwa produk media yang dikembangkan telah layak untuk diuji cobakan dilapangan.

Hasil data penilaian validasi guru selain disajikan dalam bentuk table, juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



**Gambar 4.7**  
**Diagram Penyajian Uji Ahli Guru**

#### **4. Data Uji Lapangan**

Uji lapangan terhadap media komik dilakukan pada peserta didik di MI Al-Jauharotun Naqiyyah Sinar Banten. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yakni uji kelompok kecil (uji coba terbatas), dan uji kelompok besar (uji coba luas).

##### **a) Data Hasil Penelitian Uji Kelompok Kecil**

Uji coba terbatas dilakukan dengan mengambil sampel 20 orang peserta didik di MI Al-Jauharotun Naqiyyah Sinar Banten sebagai responden. Penentuan responden dilakukan dengan meminta pertimbangan guru kelas yang bersangkutan. Uji coba terbatas dilakukan pada hari Selasa 20 Agustus 2019.

Responden diberikan produk media komik untuk dibaca. Setelah responden selesai membaca media komik, peserta didik diminta memberikan penilaian menggunakan angket.

**Tabel 4.4**  
**Data Hasil Uji Lapangan kelompok Kecil**

No.	Keterangan	Skor
1.	Jumlah jawaban : “IYA”	243
2.	Jumlah jawaban : “TIDAK”	57
3.	Total Responden	20
Rata-rata Nilai		12.15
Presentase Nilai		81.00%
Kriteria		Sangat Layak

Hasil perhitungan persentase dari rata-rata jawaban “IYA” sebagai respon dari angket yang diberikan kepada peserta didik dengan hasil 243 untuk jawaban “IYA”, sedangkan hasil perhitungan persentase dari rata-rata jawaban “TIDAK” sebagai respon dari angket yang diberikan kepada peserta didik dengan hasil 57 untuk jawaban “TIDAK” dari hasil respon di atas maka dapat diperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 81.00% dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya tabel berisi persentase responden peserta didik akan disajikan pada diagram di bawah ini:

**b) Data Hasil Penelitian Uji Kelompok Besar**

Pada tahap uji media terakhir dilakukan uji kelompok besar dengan melibatkan 40 peserta didik di MI Al-Jauharotun Naqiyyah Sinar Banten. Uji kelompok besar dilakukan pada hari 27 agustus 2019 dilakukan di ruang kelas. Seperti tahap sebelumnya, pada tahap uji kelompok besar peserta didik dibagikan media komik untuk dibaca

kemudian peserta didik diminta untuk memberikan penilaian dengan angket. Hasil penilaian respon pada tahap uji operasional nampak pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Data Hasil Uji Lapangan Kelompok Besar**

No.	Keterangan	Skor
1.	Jumlah jawaban : “IYA”	513
2.	Jumlah jawaban : “TIDAK”	87
3.	Total Responden	40
Rata-rata Nilai		12.8
Presentase Nilai		85.50%
Kriteria		Sangat Layak

Hasil perhitungan persentase dari rata-rata jawaban “IYA” sebagai respon dari angket yang diberikan kepada peserta didik dengan hasil 513 untuk jawaban “IYA”, sedangkan hasil perhitungan persentase dari rata-rata jawaban “TIDAK” sebagai respon dari angket yang diberikan kepada peserta didik dengan hasil 87 untuk jawaban “TIDAK” dari hasil respon di atas maka dapat diperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 85.50% dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya tabel berisi persentase responden peserta didik akan disajikan pada diagram di bawah ini:

## 5. Revisi Produk

Berdasarkan hasil dari uji coba media komik dilapangan tidak adanya hambatan dalam uji coba produk terhadap 2 ahli media, 2 ahli materi, guru dan peserta didik karena sudah memenuhi kriteria sangat layak maka dapat

dikatakan tidak adanya revisi produk dan dikatakan sudah layak diuji cobakan dilapangan.

## **B. Hasil Penelitian dan Pengembangan**

Media pembelajaran akidah akhlak berbasis komik pada materi akhlak terpuji dan tercela telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Penelitian pengembangan produk ini dilakukan dengan melalui study pendahuluan, desain produk dan prodeksi pengembangan, uji validasi dan uji lapangan. Penyusunan komik ini dilakukan dengan menentukan alur dan menulis naskah, dengan pembuatan gambar menggunakan pen tablet.

Tujuan yang ingin di capai oleh peneliti dalam pengembangan media komik ini adalah menghasilkan media komik yang layak untuk pembelajaran, materi yang akan dikembangkan dalam produk tersebut mengacu pada kurikulum 13.

Pengembangan materi dalam produk media komik yang berupa dialog cerita tentang akhlak terpuji dan tercela yang diambil dari bahan ajar siswa (buku paket) yang ada disekolah kemudian dirangkum kedalam sebuah produk media komik. Komik sebagai media grafis dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan visualisasi berbentuk dialog cerita tentang akhlak terppuji dan tercela, sehingga lebih konkrit dan menarik bagi peserta didik, komik disusun dalam ilustrasi gambar-gambar kartun dengan dilengkapi warna yang menarik, teks narasi dan juga dialog. Media pembelajara berbasis komik yang dikembangkan oleh penulis diharpkan dapat membantu serta mempermudah peserta didik meningkatkan motivasi

dan membantu belajar peserta didik dalam memahami materi akhlak terpuji dan tercela.

### **1. Evaluasi Penilaian Ahli Media**

Evaluasi dalam penilaian media pada media pembelajaran berbasis komik dilakukan dua dosen dari UIN Raden Intan Lampung. Berdasarkan data pada tabel 4.7 mengenai aspek penilaian kondisi fisik, diketahui media pembelajaran berbasis komik hasil pengembangan ini memperoleh presentase 90.00%, aspek kualitas bahan pengembangan media pembelajaran berbasis komik memperoleh persentase skor 86.67%, aspek *emoticon impact* pengembangan media pembelajaran berbasis komik memperoleh persentase skor 80.00%, untuk aspek desain sampul pengembangan media pembelajaran berbasis komik memperoleh persentase skor sebesar 80.25%, aspek isi cerita pengembangan media pembelajaran berbasis komik memperoleh persentase skor sebesar 85.00% sedangkan untuk aspek kualitas teknis pada pengembangan media pembelajaran berbasis komik memperoleh skor 85.00%, sehingga dari data yang diperoleh di atas menghasilkan rata-rata per-validator sebesar 85.00%. sesuai dengan tabel 3.3 produk media pembelajaran berbasis komik sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli media bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diuji cobakan dilapangan.

### **2. Evaluasi Penilaian Ahli Materi**

Evaluasi dalam penilaian materi pada media pembelajaran berbasis komik dilakukan dua dosen dari UIN Raden Intan Lampung. Berdasarkan data pada tabel 4.6 mengenai aspek penilaian kurikulum, diketahui media pembelajaran berbasis komik hasil pengembangan ini memperoleh presentase 80.00%, aspek isi pengembangan media pembelajaran berbasis komik memperoleh persentase skor 88.33%, aspek penyajian pengembangan media pembelajaran berbasis komik memperoleh persentase skor 85.57% dan untuk aspek keterlaksanaan pengembangan media pembelajaran berbasis komik memperoleh persentase skor sebesar 86.67%, dari data yang diperoleh di atas menghasilkan rata-rata per-validator sebesar 85.37%. sesuai dengan tabel 3.3 produk media pembelajaran berbasis komik sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan para ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diuji cobakan dilapangan.

### **3. Evaluasi Penilaian Guru**

Evaluasi atau penilaian pada media pembelajaran berbasis komik dilakukan oleh dua guru di MI Al-Jauharotun Naqiyyah Sinar Banten. Berdasarkan data pada tabel 4.7 mengenai aspek isi, diketahui media pembelajaran berbasis komik hasil pengembangan ini memperoleh presentase 90.00%, aspek media pembelajaran pengembangan media berbasis komik memperoleh persentase skor 93.33%, aspek kebahasaan pengembangan media pembelajaran berbasis komik memperoleh persentase skor 90.00% dan untuk aspek penggunaan pengembangan



media pembelajaran berbasis komik memperoleh persentase skor sebesar 70.00%, sehingga dari data yang diperoleh di atas menghasilkan rata-rata per-validator sebesar 84.46%. sesuai dengan tabel 3.3 produk media pembelajaran berbasis komik sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli guru bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diuji cobakan dilapangan.

#### **4. Evaluasi Penilaian Uji Lapangan Kelompok kecil**

Pelaksanaan uji kelompok kecil ini dilakukan untuk mendapatkan penelitian serta masukan atau saran dari calon pengguna kemudian mengidentifikasi kekurangan produk. Responden uji coba kelompok kecil diambil 20 orang peserta didik, berdasarkan hasil tabel 4.7 mengenai uji coba produk pada kelompok kecil diperoleh aspek jawaban “YA” sebanyak 243 jawaban, sedangkan untuk aspek jumlah jawaban “TIDAK” sebanyak 57 jawaban, sehingga mendapatkan rata-rata sebesar 12.15 dengan persentase skor 81.00% dimana dapat dikatakan masuk dalam kategori sangat layak, maka sesuai dengan tabel 3.3 produk media pembelajaran berbasis komik dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan hasil observasi dari peneliti saat melakukan penelitian peserta didik cenderung merasa bosan dengan pelajaran akidah akhlak yang cenderung sangat monoton penuh dengan tulisan. Setelah peserta didik diberikan media pembelajaran yang dikembangkan berupa komik, peserta didik nampak tertarik untuk membaca media komik tersebut. Mereka antusias dan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat dan

penggunaan media komik yang dikembangkan. Hal tersebut tampak dari sikap peserta didik yang senang membaca komik. Peserta didik saling berbincang dengan peserta didik lain dengan bertukar pendapat mengenai materi yang dikembangkan dalam bentuk komik.

Setelah selesai membaca media komik yang dikembangkan, peserta didik diminta memberikan komentar terhadap media yang dikembangkan. Titik komentar peserta didik menunjukkan komentar yang baik. Secara umum peserta didik menyukai media komik yang dikembangkan, karena media komik dapat membantu saat belajar dan dapat menghilangkan bosan bagi peserta didik.

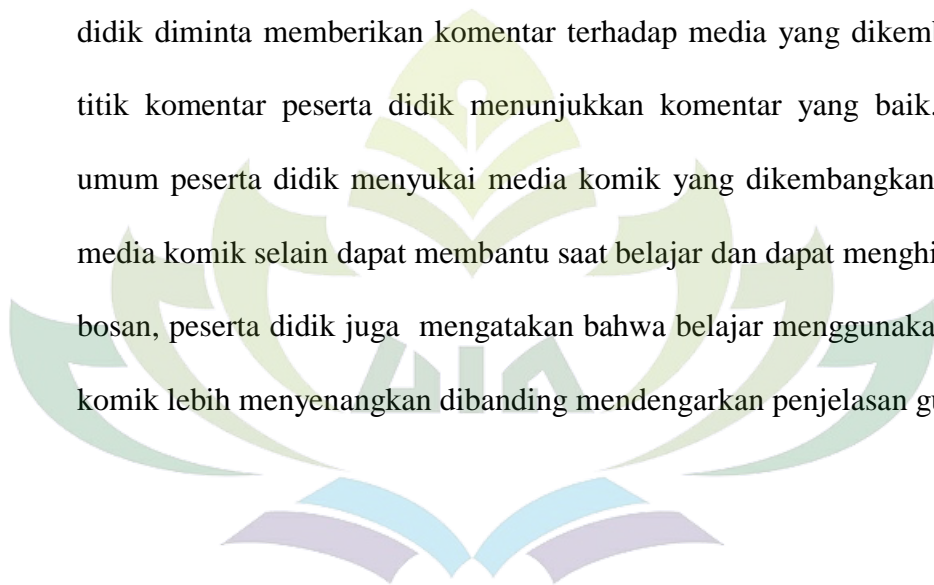
#### **5. Evaluasi Penilaian Uji Kelompok Besar**

Tahapan penilaian terakhir terhadap penilaian media pembelajaran berbasis komik yaitu uji coba kelompok besar yang melibatkan 40 peserta didik MI Al-Jauharotun Naqiyyah Sinar Banten. Berdasarkan hasil dari tabel 4.8 mengenai uji coba produk pada kelompok besar diperoleh aspek jawaban “YA” sebanyak 513 jawaban, sedangkan untuk aspek jumlah jawaban “TIDAK” sebanyak 87 jawaban, sehingga mendapatkan rata-rata sebesar 12.82 dengan persentase skor 85.50% dimana dapat dikatakan masuk dalam kategori sangat layak, maka sesuai dengan tabel 3.3 produk media pembelajaran berbasis komik dikategorikan sangat layak.

Sama seperti dalam uji coba yang sebelumnya berdasarkan hasil observasi dari peneliti saat melakukan penelitian masih dengan alasan yang sama dari peserta didik bahwa peserta didik cenderung merasa bosan

dengan pelajaran akidah akhlak yang cenderung sangat monoton penuh dengan tulisan hal ini yang membuat peserta didik untuk cenderung malas membaca. Setelah media komik dibagikan, peserta didik nampak tertarik untuk membaca media komik tersebut. selain dapat memotivasi untuk membaca peserta didik juga nampak tertarik dan menyukai media komik. Hal tersebut tanpa dari sikap peserta didik yang senang membaca komik.

Setelah selesai membaca media komik yang dikembangkan, peserta didik diminta memberikan komentar terhadap media yang dikembangkan titik komentar peserta didik menunjukkan komentar yang baik. Secara umum peserta didik menyukai media komik yang dikembangkan, karena media komik selain dapat membantu saat belajar dan dapat menghilangkan bosan, peserta didik juga mengatakan bahwa belajar menggunakan media komik lebih menyenangkan dibanding mendengarkan penjelasan guru.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan serta penjelasan rumusan masalah pada bab sebelumnya, maka didapat kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil dari proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang dikembangkan cukup baik. Dapat dilihat dari penilaian ahli materi yang mendapatkan tingkat kelayakan dengan presentase 85.37% masuk dalam kriteria sangat layak.
2. Kualitas produk media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji dan Tercela berdasarkan hasil dari ahli materi, media dan juga guru. Denga rata-rata skor yang di kategorikan sangat layak untuk digunakan.
3. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji dan Tercela sangat layak dari perhitungan skor total dengan pemberian angket tanggapan peserta didik.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran antara lain:

### **1. Saran Bagi Guru**

- a. Diharapkan agar media pembelajaran berbasis komik ini dapat digunakan sebagai contoh salah satu variasi dalam proses pembelajaran.
- b. Diharapkan dapat menginovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menyusun sendiri dengan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi, menarik, praktis dan mudah dipahami oleh peserta didik

### **2. Saran Bagi Sekolah**

Media pembelajaran berbasis komik ternyata sangat disukai oleh peserta didik, dengan materi pelajaran yang dibentuk menjadi alur cerita membuat materi mudah diingat. Diantara banyaknya media pembelajaran yang sangat beragam, ternyata media komik pun bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Selain penggunaanya yang mudah, siswa lebih tertarik dan senang belajar dengan media berbasis komik dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Nurul Aini Pasaribu. *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Konsep Kondisi Lingkungan Terhadap Kesehatan*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Ibtidaiyah Universitas Islam Negri Syarif Hidayatullah. Jakarta. 2014.
- Anwar, Rosihon Dan Saehudin. *Akidah Akhlak*. Pustaka Setia : 2016.
- \_\_\_\_\_. *Akhlak Tasawuf*, Bandung : Pustaka Setia. 2010.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran* Cetakan ke-18. Jakarta : Rajawali Pers. 2015.
- Avriliyanti, Herlina Sri Budiawanti, Jamzuri. *Penerapan Media Komik Untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif Dengan Metode Diskusi Pada Siswa Kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012 Materi Gerak*. Penelitian di SMP N 5 Surakarta. 2013
- Daryanto. *Media Pembelajaran* cetakan ke-2. Yogyakarta : Gava Media. 2013.
- \_\_\_\_\_. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media. 2013.
- Elmubarak, Zaim. *Membumikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Fuad, Ihsan. *Dasar – Dasar Kependidikan*. Jakarta : Rineka Cipta, 2013.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia. 2011.
- Ittihad *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* Volume 13 No.23 April 2015
- Juanda, Nickolas Isac. *Jurnal Perencanaan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak*. Skripsi Jurusan Desain Komunikasi Visual. Universitas Kristen Petra, Siwalan Kerto. Surabaya. 2013
- Jurnal Wikipedia. *Komik Indonesia, Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Jakarta : Rajawali Pers. 2009.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

Kementrian Agama RI. *Al-Qur'an dan Tajwid*. Jakarta : CV. Aneka Ilmu, 2013.

Kementrian Agama RI. *Buku Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 3 MI*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah. 2016

Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2005.

Masdiono, Toni. *14 Jurusan Membuat Komik Ver.02*, Jakarta: Creative Media. 2014.

Pratiwi, Wulandari. *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran Ekonomi* (Penelitian di SMA N 3 Ponorogo). F. Ekonomi: Universitas Negeri Surabaya.

Ridwan. *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfa Beta. cet. 9. 2013.

Rustaman, Nuryani. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Bandung : FMIPA UPI. 2003

Sudjiono, Anas. *Pengantar Statistik*. Jakarta: Rajawali Pers. 2012.

Sugiyono. *Media Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung CV. Alfabeta. 2012.

\_\_\_\_\_. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2017.

Susanto. *Pemikiran Pendidikan Islam*. Jakarta: Amzah, 2015.

Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena. 2016.

Wiki How. *Cara Membuat Komik*”(online) tersedia di: <http://id.m.wikihow.com/membuat-komik>, (2017)



Zain, Nur Habibah. *Pengembangan Komik Bahan Ajar Ipa Terpadu Kelas VIII SMP Pada Tema Sistem Pencernaan Manusia Dan Hubungannya Dengan Kesehatan*. skripsi pendidikan FMIPA Unnes Semarang. 2013.

